SUPER PRO
COMPATÍVEL COM SUPER NES*/ SUPER FAMICOM*
Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.
DETALHES:
●Chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo.
●Design ergonomico (Com total encaixe para as mãos).
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
SUPER PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE*
Se o seu Mega Drive* falasse,ele pediria o SUPER PRO-2.
DETALHES:
●Botão de disparo A+B.
●2 Botões laterais programáveis A, B ou C.
●3 Chaves seletoras de turbo e Auto-Fire com 2 velecidades para os botões A, B e C.
●Exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos.
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
●Botão PAUSE.
Chips do Brasil
A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644
BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G.PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - EETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARARA
- TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY 'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL. VOLUNTÁRIOS - EL. SANTANA - EL. TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA
DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY. - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VÍDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COML. IMP. FÁTIMA - COOP
BRASIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL. TAKEI - EL. CODO - EL. MARCOM - EL. SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J C S - J J C - J V VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER
- TECH VÍDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA -PAULO NAGAL - POWER CONVERTION -REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU
- STÚDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VÍDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURÍ
PAULO - ABCD - EL. MUSICAL DIADEMA - EL. SASAKI - EL., TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN.COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - SÃO PAULO - INTERIOR - ELET
- G.G.PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S.NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP.SUZANO - REL.DIGITAL - REL
- S DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR.TV SOM - F.B.BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON
- HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T.

SUPER PRO-8
SUPER PRO-8
OFF
A
B
A
B
B
A
SELECT
START
OFF SLOW
B
A
B
A
COMPATÍVEL COM:
PROSYSTEM - 8 BABY* / NES*
Debulhador de games.
DETALHES:
●Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo 2A e 2B.
●Botões de disparo L e R.
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
●Design ergonomico com total encaixe para as mãos.
alem recordes
SUPER PRO-3
SUPER PRO-3
1
2
3
4
OFF
A
B
A
B
A
B
A
B
A
B
SELECT
START
OFF SLOW
OMPATÍVEL COM:
HANTOM SYSTEM* / HI TOP
AME* / TOP SYSTEM* / TURBO
AME* / TOP GAME* / VG 9000* /
G 8000* / DYNAVISION II E III* /
HANDYVISION*.
Joystick que te acompanha nos
Combates" fora de casa.
ETALHES:
Único programável.
Botões de disparo 2A e 2B, com
haves seletoras de turbo
dependentes, com 2 velocidades
ara cada botão.
Botões laterais de L e R.
Chave seletora de slow-motion
Câmera lenta).
Exclusivas chaves programadoras
/2 e 3/4).
ÚNICO PROGRAMÁVEL
*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS
ELERIO - MAKRO - MINAS GERAIS - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL.FUTURO - EL.MUSICAL - EL.SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES
- HOT SOM - KIKA COLORIDA -LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ESPÍRITO SANTO- CITRON - EL.GORZA
E FUJI - EL.RANGEL - EL.YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - PARANÁ - ALDO - AÚDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM - UETA
SICAL - SANTA CATARINA - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - RIO GRANDE DO SUL - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA.REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG -ROGATEX
- GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - GOIÁS - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA -
EGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - BRASÍLIA - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - CEARÁ - CLARO - FORT VÍDEO - VITAL
S - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - BAHIA - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - PERNAMBUCO - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML SOFT - COM. PEDROSA DA
- EL.MANCHETE - EL.YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - PARÁ - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L. - Y YAMADA - GRUPO
DEO CLUBE DO PARÁ - MATO GROSSO DO SUL - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ALAGOAS - GRUPO SHOCK - MARANHÃO - ZONA FRANCA.

1995 JÁ COMEÇA QUENTE

O ano começou bem animalesco, para você que é leitor de Ação Games. Nesta edição, testamos o Saturno e debulhamos o primeiro game: Virtua Fighter saiu redondinho, com a velocidade e o visual do Arcade. Quer mais? Super Street Fighter 2 Turbo de 3DO (arrasador!), uma dica espertíssima para Mortal Kombat 2 de Mega e outra para terminar Beavis and Butt-Head. Veja X-Men debulhado para o Super NES e uma porrada de games de outros sistemas: Mega, Sega CD, Master e Game Boy marcam presença. Achou pouco? Então tome: Ação Games traz também imagens inéditas do filme Street Fighter, com a história que vai rolar nas telas e o papel de cada um. Um estouro! Duro vai ser voltar às aulas depois...

x salada 6 e 7

Desenhos espertíssimos, leitores perdidos e até gente dando o troco no Truque das 1.000 Faces. Para alegria geral, uma Game Charada fácil de faturar. Participe!

shots especial 8 e 9

★ Tudo sobre o filme Street Figther, com fotos inéditas

dicas 10 a 14

★ Awesome Possum (Mega) 12
★ Battletoads (Nes) 12
★ Beavis and Butt-Head (Mega) 10
★ Clayfighter Tournament Edition (SNES) 13
★ Dynamite Headdy (Mega) 10
★ F1 Rock 2 (SNES) 12
★ Lamborghini American Challenge (SNES) 12
★ Mech Warrior (SNES) 13
★ Mickeymania (SNES) 13
★ Mortal Kombat 2 (Mega) 11
★ Mutant League Hockey (Mega) 10
★ Star Trek Next Generation (SNES) 12
★ The Jungle Book (Mega) 10
★ Way of the Warrior (3DO) 14

games debulhados 16 a 37

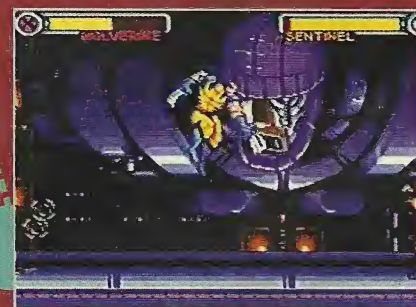
★ Super Street Fighter 2 Turbo (3DO) 16
★ Virtua Fighter (Saturno) 20
★ X-Men Mutant Apocalypse (SNES) 22
★ Mr. Nutz (SNES) 26
★ Aero The Acrobat 2 (SNES) 27
★ Bonkers (SNES) 28
★ Battlecorps (Sega CD) 29
★ Pitfall (Mega) 30
★ Viewpoint (Mega) 31
★ Where in World is Carmen San Diego (Mega) 32
★ Newman Haas Indycar Featuring Nigel Mansell (Mega) 33
★ Pit Fighter The Ultimate Challenge (Master) 34
★ Samurai Shodown (GBoy) 36

16 3DO
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

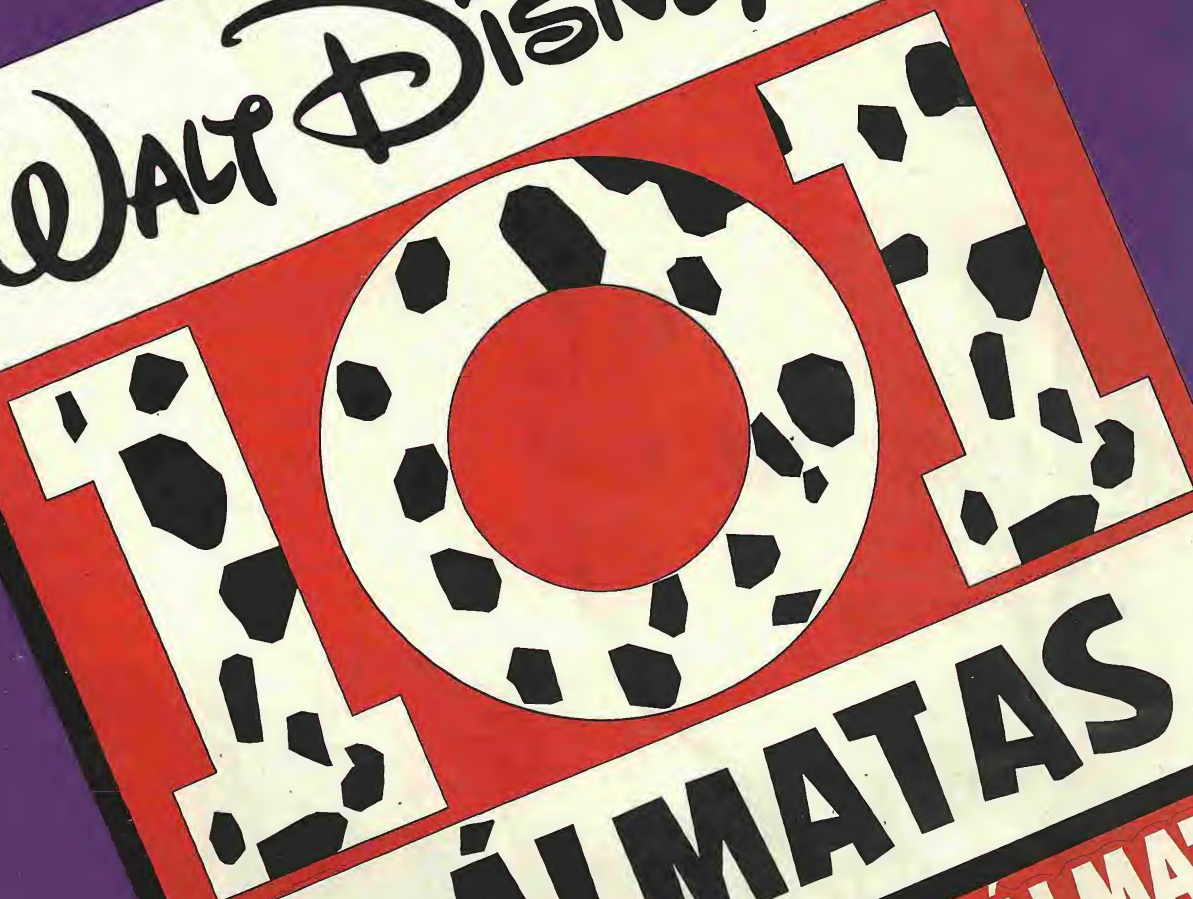
Dispensa comentários! A melhor pancadaria do mundo agora rola em casa

18 SATURNO
VIRTUA FIGHTER

Depois de conhecer o console, confira o primeiro superlançamento

22 SNES
X-MEN

Debulhadinho. Acompanhe cada fase, tintin por tintin. E zere o cart

COTAÇÃO

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●

Fotos do filme Street Fighter, na capa e reportagem interna, são da Universal Pictures/Columbia

SALADA

AMIGA 32

Tenho uma dúvida cruel. Fui a uma loja para comprar o Amiga 32, mas o vendedor me disse que os gráficos são mais fracos que no Sega CD. Como é que pode, se o Sega CD só tem 16 bits e o Amiga tem 32?

FÁBIO D. MENDONÇA
S. B. Campo, SP

É muito simples, Fábio: Quando os consoles de 32 bits surgiram, as softwarehouses não estavam capacitadas para explorar toda a memória desses processadores. Você saía lucrando mais na jogabilidade. Isso aconteceu também com o 3DO. Mas agora, já não é mais assim. Se você gosta do Amiga e dos jogos lançados para ele, vá em frente, sem medo de ser feliz!

SUPER METROID

Se vocês tiverem qualquer manha de Super Metroid digam-me, pois estou tendo muita dificuldade para encontrar os equipamentos.

CARLOS M. L. GALVÃO
Picos, PI

Calma, Carlos. Primeiro, dê uma espiada na matéria sobre o game na edição 58. Depois tente este truque mas, fique ligado: só dá pra fazê-lo se você já tiver a Power Bomb e os itens Charge, Ice, Wave, Spazer e Plasma (veja na matéria citada). Em qualquer momento do jogo, vá para a tela do robô onde você faz a seleção de itens. Escolha a Charge e outra arma qualquer. Volte ao jogo, selecione Power Bomb no menu do alto da tela e segure o botão de tiro. Você vai conseguir efeitos bem loucos com as armas. Valeu?

MINHA TURMA

Acho que posso chamar vocês de turma, pois tenho todas as edições da revista em bom estado. Mas vamos ao assunto. Preciso urgentemente dos endereços da Sega, Capcom, Konami e Nintendo nos States.

SAMUEL L. ROCHA
Lajeado, RS

É só anotar, Samuel:
Capcom USA Inc., 3303 Scott Blvd. Santa Clara, 95054 CA;
Nintendo, 520 Pike Tower, Suite 2929, Seattle, 98101 WA;
Sega of America Inc., 255 Shoreline Drive, 2nd. floor, Redwood City, 94065 CA;
Konami of America Inc., 900 Deerfield Parkway, Buffalo Grove, 60089-4510 IL.

MENTIRA

Meus amigos disseram que o Truque das Mil Faces para os jogos do Sonic danificam o cartucho. Verdade?

NEWTON R. DEPADI
Maceió, AL

É nada, Newton. Não caia nessa. O truque funciona e não danifica nada — a não ser a cara de pau dos seus amigos.

Uau! Isso que é Raiden!!! O autor da proeza é o Christiano André S. Silva, de Campina Grande (PB). Parabéns, garoto! Tomara que as Softhouses se inspirem no seu desenho para fazer Mortal Kombat 3.

SHADOW OF THE BEAST

Tudo legal com vocês? Gostaria de saber se há algum truque para este jogo animal do Mega. Vocês podem me indicar outros games do gênero, com cenários e inimigos medonhos?

LEANDRO MARCÍLIO
Vinhedo, SP

Vejamos... que tal imortalidade? Basta iniciar o jogo normalmente, marcar alguns pontinhos e aí perder a vida. Então, na tela em que você registra as iniciais, use ZqX e aperte A, B, C e Start juntos. Fácil, não. A melhor sugestão de jogo pra você seria Shadow of the Beast 2, ainda mais medonho.

Colagem também é arte. Quem prova é a Tatiana Farias Weska, de Rio Grande (RS). Muito bonito seu envelope, Tati! Estamos imaginando como deve ser sua agenda...

DEBUG DO MK2

Oi, pessoal. Gostaria de acrescentar uma coisinha na dica que vocês deram do Test Mode de MK2 para Mega. A opção Free Play é para ter Continues infinitos, falou?

LEANDRO DAMICO
Santo André, SP

Corretíssimo, estimado leitor. Sua observação está devidamente registrada, com nossos agradecimentos por este inestimável serviço de utilidade pública.

POR FORA

Como eu poderia fazer aqueles segredos para o Mortal Kombat 2 de SNES que saíram na página 16 da edição 71? Eles não dão certo. Que feio mentir em revista...

REMETENTE ANÔNIMO
Marília, SP

Alô, alô, Sr. Remetente Anônimo... alô, câmbio! Você fala a nossa língua? Mora em nosso planeta? Sabe de que jogo estamos falando? Só um cara totalmente por fora poderia fazer um comentário maluco destes. Nossas dicas são testadas, viu, xará? Nós não publica truque furado não. Ah, já sei! Você é emissário da concorrência tentando desestabilizar nossa liderança de mercado. Ou, talvez, um representante da Liga das Senhoras Pudicas de Marília iniciando um movimento contra Mortal Kombat 2. Aparece cada um...

TRUQUE DAS 1000 FACES

Xiii... deu briga! O Marcelo Santor (Cruz Alta/RS) foi avacalhado, a pedido do irmão, no Truque das 1.000 Faces da ed. 69. Agora ele manda a foto do mano Fernando para o TROCO! Gostou, Marcelo?

Gente, vocês não vão acreditar! Esta Minnie é a Gisele, irmã do Leonardo L. Garcia Pinto, de Niterói (RJ). Nem deu para reconhecer, né?

Uma aquarela maravilhosa do Ivanildo Marques, de São Miguel dos Campos (AL). Ele disse que duro foi desenhar enquanto a luta rolava. Mas valeu, né Ivanildo?

NOVIDADES DO JAPÃO

As últimas notícias aqui do Japão são que a Nintendo mostrou o Virtual Boy numa feira de videogames. A gente usa o novo aparelho como se fosse um óculos. O controle é em formato de asa, com dois botões direcionais — um na direita e outro na esquerda. Outra coisa que eu vi lá e que me chamou a atenção foi um jogo de luta 3D com gráficos poligonais para o SNES. Mas, como ele ainda está em desenvolvimento, as imagens mostradas ainda não eram muito caprichadas. Sayonara!

HELDER MAKIUCHI
Shizuoka Ken, JAPÃO

Arigatô, Helder. As notícias são quentíssimas e esperamos em breve ter mais informações para divulgar sobre estes assuntos. Como é boa a vida de gamemaníaco aí no Japão, hein? Você fica sabendo de tudo em primeira mão. Ai, que inveja.

Os pilotos da revista fizeram uma aposta: Uns dizem que a Michele da Silva, de São Paulo (SP) é a cara da Cammy que ela desenhou. Outros acham que não. Quem ganhou, Michele?

NÚMEROS ATRASADOS

O que eu faço para comprar edições da Ação Games que saíram de banca?

VÍTOR H. F. BRAGA
Fortaleza, CE

Elementar, meu caro Vítor. Entre em contato com a distribuidora da nossa revista, a Dinap, em São Paulo pelo telefone (011) 810 - 5001

GAME CHARADA

FÁCIL

A primeira Game Charada do ano é mais fácil que comer batata frita. É muito bico! Um presentão! Basta responder em que matérias da edição 73 de Ação Games estão as seguintes palavras:

1 NARUTO 2 CHUVEIRINHO
3 LOUVA-A-DEUS 4 ARCA 5 JACARÉ

Não esqueça de numerar suas respostas. Envie para Revista Ação Games – Game Charada, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Pronto! Agora é torcer muito. O resultado sairá na edição nº 77 de Ação Games.

PRÊMIOS

1º ao 3º lugares – 1 bola de basquete Adidas e 1 camiseta Ação Games; do 4º ao 10º lugares – camiseta Ação Games.

RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO 71

Ação Games escorregou no tomate e pediu respostas na edição 70. Na verdade elas estavam todas na edição 69. Mas tem muito leitor ligadíssimo que percebeu e achou as respostas corretas. São elas: Primeira foto – Maximum Carnage, pág. 31; Segunda foto – The Adventure Of Kid Kleets, pág. 33; Terceira foto – Slayer, pág. 34, Quarta foto – Sonic & Knuckles - pág. 24; Quinta foto – Mortal Kombat 2, pág. 38 e Sexta foto – Desert Speedy Trap, pág. 36. Os "espertinhos" foram: 1º lugar para Francis Veronezi Angelon, Itatiba (SP); 2º e 3º lugares para Leonardo A. Marques, São Luís (MA) e Ricardo Edgard L. Bernhard, Rio de Janeiro (RJ); 4º a 6º lugares para José Arimatéa Franco, Alcântara (MA), Michel D. Corrêa, Porto Alegre (RS) e Helio M. de Carvalho, Fortaleza (CE); e 7º a 10º lugares para Rodrigo Wanderley, Rio de Janeiro (RJ), Christiano A. Souto Silva, Campina Grande (PB), Bruno dos Santos Rodrigues, Santos (SP) e Julio Cezar Cláudio, São Paulo (SP).

ROLOS

VENDO

Diversas Ação Games. Rafael Azzi, tel.: (021) 325-3731, Rio de Janeiro, RJ.

Cart SF II Turbo para Super NES, Ronaldo Angelo da Silva, tel.: (011) 915-7485, São Paulo, SP.

Master System com 2 controles e 4 carts. Roadney de Moura Leite, tel.: (011) 999-7522, ramal 21, São Paulo, SP.

Top Game 9000 com 3 controles e 2 carts. Carlos Alexandre da Silva, tel.: (021) 712-2160, São Gonçalo, RJ.

COMPRO

Edições nº 9 e 11 da Ação Games. Ricardo Carvalho, Rua 32, 123, CEP 69091-970, Manaus, AM.

Só Dicas nº40-E. Michel André Gonçalves, R. Osvaldo Ramos, 396, CEP 13840-000, Mogi Guaçu, SP.

Edições da Ação Games. Francisco Fábio Martins de Brito, Rua C, 2.408, CEP 62930-000, Limoeiro do Norte, CE

Edições da Ação Games. Leonardo Espírito Santo de Mello, Av. Itália, J-26–B/202, Ipatinga, MG.

TROCO

Dynavision 3 com 2 controles e 6 carts mais 1 Supergame CCE com 5 carts por Mega Drive. Washington Souza de Azevedo, tel.: (011) 841-3758, São Paulo, SP.

Cart Alien de Super NES por outro do meu interesse. Samuel Rufino Maia de Lima, tel.: (062) 647-1498, Maurilândia, GO.

Mega Drive com 2 controles, fone e 5 carts por Super NES. Anério Martins Peixoto, tel.: (062) 224-8378, Goiânia, GO.

SUPER STREET FIGHTER MOVIE

Sagat virou contrabandista, Chun-Li é repórter, Blanka é uma cobaia de laboratório. Estas são algumas das supresas de Street Fighter Movie, o superfilme que os americanos comecaram a curtir no dia 23 de Dezembro, um presentão de Natal pra moçada. Mas o lançamento no resto do mundo só vai acontecer junto com a nova versão arcade do game, que trará imagens do filme. E isso só está previsto para abril ou maio. Ação Games traz um preview pra você não ficar por fora. Vamos torcer pra que eles mudem de idéia e lancem o filme antes. A gente merece!

***Street Fighter, o Filme, foi rodado na Tailândia e Austrália ao longo de 69 dias deste ano. E todos os atores que representam personagens do jogo foram treinados pelo campeão mundial de karatê Benny "The Jet" Urquidez. O diretor é Steven de Souza, que antes escreveu os filmes* Duro de Matar 1 *e* 2, Um Tira da Pesada 3 *e* Os Flintstones.**

Chun-Li Zang (Ming-Na Wen), a réporter

CRISE EM SHADALOO

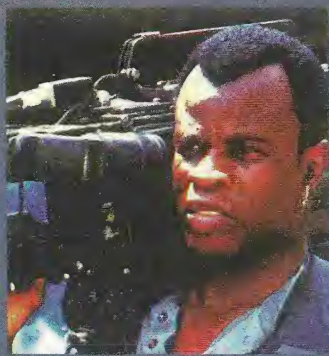
Tudo acontece em Shadaloo, um país imaginário do sudeste asiático. O país vive uma guerra civil que já dura 7 meses, provocada pelo general rebelado M.Bison (o ator Raul Julia). O conflito vira uma crise mundial quando Bison seqüestra 63 pessoas das Forças Aliadas. Ele exige um resgate de 20 bilhões de dólares, para ser entregue em 3 dias, ou matará todos. Para salvá-los, os aliados enviam o Coronel William F. Guile (Jean-Claude Van Damme). Ele tem, entre seus subordinados, a oficial Cammy, do Serviço Secreto Britânico. O principal desafio de Guile é descobrir, a tempo, onde fica o quartel subterrâneo e secreto de Bison. Guile tem especial interesse em salvar os reféns, pois entre eles está um velho amigo seu, o brasileiro Carlos Blanka. Blanka, também oficial aliado, foi seqüestrado e está sendo submetido a terríveis experiências genéticas feitas pelo biofísico indiano Dhalsim, que também é refém de Bison.

COMO ROLA A PANCADARIA

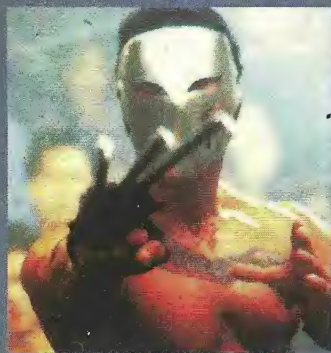
Para tentar descobrir onde fica o quartel de Bison, Guile resolve infiltrar dois bons lutadores Ryu Hoshi e Ken Masters – como agentes na quadrilha Shadaloo Tong. Ela é formada por criminosos, todos hábeis lutadores recrutados e chefiados por Viktor Sagat, um traficante que fornece armas para Bison. É aí que começa a rolar a pancadaria, pois os conflitos são com a gangue de Sagat.

OUTROS PERSONAGENS

Uma pessoa chave ainda participará da operação: a repórter de televisão Chun-Li Zang. Ela e o cinegrafista Balrog estão na capital de Shandaloo acompanhando o conflito. A agenda pessoal de Chun-Li esconde nomes que ajudarão a desvendar a história. Outro personagem importante será Zangief, que no filme é guarda-costas de Bison. E por fim Dee Jay, que virou capanga de Bison. A Capcom, que é uma das financiadoras do filme, garante que todos os personagens do jogo estarão na tela. Mas não deu garantias quanto a Akuma e também não revelou o papel de alguns.

Blanka (Robert Mammone)

Balrog (Grand Bush)

Honda (Peter Tuiasosopo)

Cammy (Kylie Minogue)

Vega (Jay Tavare)

Vega encontra um adversário também armado

General Bison (Raul Julia) é osupervilão que quer tomar o poder em Shadaloo

Ken Masters (Damien Chapa)

Ryu em ação com um chaco

Zangief (Andrew Bryniarksi), o temível guarda-costas de Bison

Ryu infiltra-se na gangue de Sagat

Coronel Guile (Jean-Claude Van Damme) é o mocinho, chefe das Forças Aliadas

Este é o emblema das tropas de Bison

AS TROPAS DE BISON

Para dar mais realismo ao filme, os produtores inventaram uma língua nova para Shadaloo. Os mercenários de Bison têm de aprender o idioma Shadoti para se comunicar durante os ataques. E, é claro, para saudar o honorável Bison. Veja que sacanagem uma das aulas para apreender como dizer as coisas na língua Shadoti.

EM PORTUGUÊS	EM SHADOTI
ALÔ	Hoji Generalo Bizono (Saúdo o General Bison)
BOM DIA	Hoji Generalo Bizono
ADEUS	Hoji Generalo Bizono

BEAVIS And Butt-Head

MEGA

Todas as passwords - Yes! Yes! Cool, man, cool. Tivemos que agüentar muitos odores destes dois escrotinhos para dar um servição de bandeja pra você, com a colaboração do leitor Douglas Goulart Farcic, de São Bernardo do Campo (SP). Bote um prendedor no nariz e saia detonando com estas passwords, que servem para começar o jogo com cada pedaço de ingresso já encontrado:

1 - **hyYPl yhF2e O7GEV**
2 - **RLESy moDka X-wA4**
3 - **bLmEO IP2qH XzWAU**
4 - **1p7QM pOT9d xrUAE**
5 - **HgL3C DNjUo A4nwb**
6 - **wyOqs XIkEØ 7HOGv**
7 - **7hdnh lovqv8 eF-C5**
8 - **zie82 m9PnA HF223**
9 - **dOCrR g5cK5 79BNx**
Burger World - **28884323 (Butt-Head)**

Finais - A gente não costuma dar final de jogo, mas este vale a pena. Usando estas passwords que acabamos de dar você consegue reunir todos os pedaços e finalmente ir para o show do Gwar. Um dos finais é assistir ao concerto de rock na platéia. Mas se você entrar por trás do palco, Beavis e Butt-Head juntam-se à banda. É cool!

DYNAMITE Heady

MEGA

Seleção de fases - Um truquinho de seleção de fases é sempre bem-vindo. Para fazê-lo neste jogo, basta acessar a tela de apresentação e apertar Start. Na tela seguinte, **escolha a opção Start Game e entre com a seqüência C, A, ←, → e B.** Se você ouvir um som diferente, é sinal de que a dica funcionou. Aí é só apertar Start de novo e você verá uma telinha para selecionar fases. Escolha à vontade.

the JUNGLE BOOK

MEGA

Detone Shere Khan - Se você está achando difícil acabar com este cara, use a dica pra mandá-lo pro espaço na primeira. Seguinte: **inicie o jogo normalmente, aperte Start para pausar e entre com a seqüência A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.** Se o truque tiver funcionado, você ouvirá alguém dizendo "YA". Mas ligue-se neste detalhe: se você não conseguir detonar Shere Khan, volta para o começo do jogo. Tudo tem seu preço...

MUTANT LEAGUE HOCKEY

MEGA

Passwords - Anote estas senhas para você acessar jogos superanimais:

Final Liars vs. Slayers
PBXTTYPKSQP7B

Campeonato Monster Cup: Trolz vs. Bots
GVSLBN3J884XG

Campeonato Monster Cup: Tings vs. Slammers BCV6CMW7DNX8F

Dicas

MORTAL KOMBAT 2

MEGA

Fergality - Pensa que o arsenal de truques para este jogo acabou? Que nada! **Siga passo a passo nossas instruções e divirta-se** com a última descoberta de MK2 para Mega. Fergality é um desconcertante golpe fatal que transforma a vítima na caricatura de Fergus McGovern, diretor da Probe — a empresa que produziu este cartucho.

1. Test Mode - O primeiro passo é entrar no Test Mode. Na tela de opções, **mova a flechinha para Done e faça a sequência ←, →, ←, →, ↓, →, ←, ←, →, →.**

2. Background 6 - Depois de acessar o Test Mode 2, **escolha o Background 6.**

3. Oh, Nasty - Depois, vá para o Test Mode 3 e acione a opção Oooh, Nasty.

4. Lute com Raiden - Inicie o game escolhendo o Raiden, e no segundo round deixe pintar a mensagem Finish Him/Her. **Em vez de dar os comandos para o fatal, use a sequência ←, ←, ← + Block** (com o lutador à esquerda da tela) e pronto: seu adversário transforma-se num patético anão com a cara do diretor da Probe. Fergality!

DICAS

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

SNES

Muita grana - Agora você vai ficar mais valioso que Cyborg, o homem de seis milhões de dólares. Use a password **JFKBBBBBBBBBBJFK** e o milagre acontecerá: toda esta grana pra você gastar no jogo.

AWESOME POSSUM

MEGA

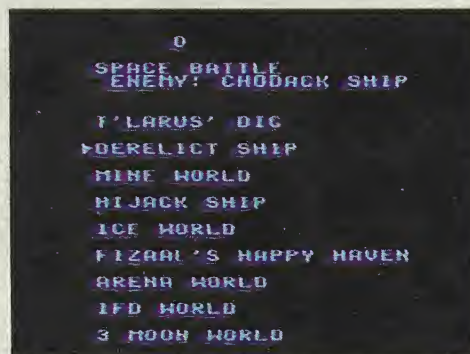
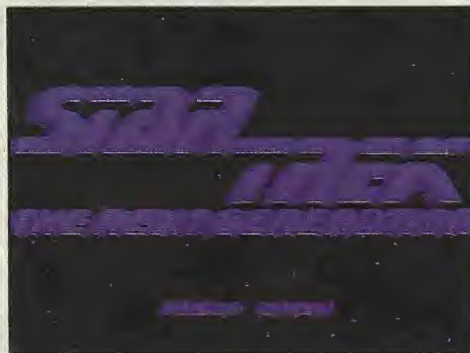
Debug mode - Oba! Mais um jogo em que dá pra aloprar. **Na tela de apresentação, depois que a música parar, faça a seqüência C, B, C. Em seguida, faça →, B e C.** Um sonzinho soará se a dica tiver entrado. Aperte A para acessar a tela do debug e faça a festa: seleção de fases, invencibilidade ou vidas infinitas, grau de dificuldade... dá até pra mandar o boquirroto personagem falar pouco (que alívio...).

STAR TREK NEXT GENERATION

SNES

Seleção de fases - Como este é um game enrolado, a softwarehouse programou um monte de dicas para deixá-lo mais fácil. **Aí vai mais uma: na tela de apresentação, faça a seqüência de comandos Y, Y, X, X, A, A, B, B.** Um som diferente vai pintar se você tiver feito os comandos corretamente. Aperte Start e comece o game. Até aí você não vai ver nada de seleção de fases, certo? Mas não se desespere: aperte Start para pausar e em seguida aperte Y. E pronto: pinta uma tela para escolher a missão que você quiser.

BATTLETOADS

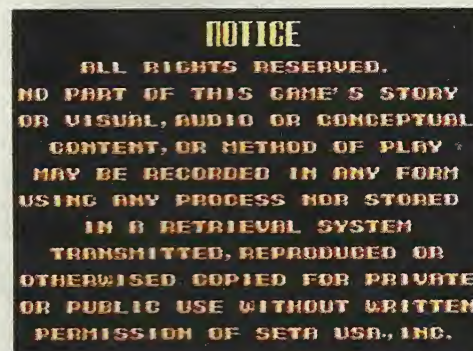
NINTENDO

Mais vidas - Experimente o truque que o leitor Renato M. Capelinni descolou para recuperar vidas neste jogo infernal. Em qualquer momento do jogo, dê Start, aperte ↑ e Start novamente Depois é só acertar algum inimigo para ganhar pontos e seus corações ficarão cheios.

F1 ROCK 2

SNES

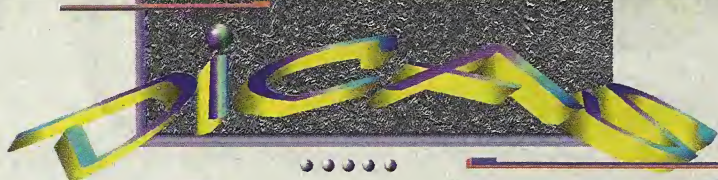
Time attack mode - Chame os amigos e desafie-os para uma corrida especial, em que você pode escolher pista, carro e limite de tempo para terminar o percurso. **Na tela Notice, pegue o controle 2 e faça a seqüência ↑, X, →, Y, ↓, B, ←, A, A.** A tela do Time Attack Mode aparecerá, deixando também você escolher a pista.

NOTICE

ALL RIGHTS RESERVED.
NO PART OF THIS GAME'S STORY OR VISUAL, AUDIO OR CONCEPTUAL CONTENT, OR METHOD OF PLAY MAY BE RECORDED IN ANY FORM USING ANY PROCESS NOR STORED IN A RETRIEVAL SYSTEM TRANSMITTED, REPRODUCED OR OTHERWISED COPIED FOR PRIVATE OR PUBLIC USE WITHOUT WRITTEN PERMISSION OF SETA USA., INC.

Jogo secreto 1 - Mais truques: sabia que este jogo esconde um gamezinho de estratégia? Na tela Notice aperte X quatro vezes e Y duas vezes para acessá-lo.

Jogo secreto 2 - Agora vamos brincar de Space Invaders, que é mais ou menos o lance do segundo jogo secreto dentro de F1 Rock 2. Na tela Notice, claro, aperte Y quatro vezes e X duas vezes.

CLAYFIGHTER TOURNAMENT Edition

SNES

Tela de opções secreta - Escolha Game Start na tela de opções normal. Depois, quando aparece a tela de seleção de personagem, escolha o seu e, imediatamente, aperte Select e ← juntos. Tcharam! Uma tela de opções secreta aparecerá, deixando você ajustar a velocidade do game (de 1 a 8), grau de dificuldade (easy, normal ou hard), contagem de tempo ativa ou desativada e configuração de botões. Tudo para deixar o game ainda mais divertido.

MECH Warrior

SNES

Invencibilidade - Oba, oba. Em qualquer momento do jogo, pause e entre com a seqüência A,L,L,Y,A,L,L,Y,A,L,L,Y e solte o pause. A palavra invincible deverá pintar na tela, confirmando que você está indestrutível. Que baba!.

MICKEYMANIA

SNES

Seleção de fases - Preste bem atenção neste truque para que tudo dê certo e você possa escolher qualquer um dos filminhos do Mickey. Seguinte: na tela de opções escolha Sound Test. Nesta tela, selecione a música Beanstalk 1 e FX em Extra Try. Vá para o Exit e segure o botão L por sete segundos. Se você ouvir um som.... já sabe, né? Volte à tela principal do game e a opção de Level Select estará lá, à sua espera.

WAY OF THE WARRIOR

Lute com os chefes - É a maior baba! Veja que facilidade: **na tela de opções, escolha Names e entre com A GAVIN JUN 11 1970 para Kull e J RUBIN JAN 6 1970 para High Abbot.** Aí é só ir para a tela de seleção de personagens e conferir os chefes junto com a galera. Moleza, cara.

Tela secreta - Existe uma tela muito louca bem escondidinha neste jogo. **Coloque o código PARANOID MAY 5 1975** em Names e voe direto ao novo estágio.

Fatais - Bom, agora vamos dar um banho de fatalities para a maioria dos personagens deste jogo. As dicas são do espertíssimo, idolatrado e vitaminado leitor Marcos Costa Batista, de São Paulo (SP). Importante: antes de aplicar estes golpes você tem que insultar o adversário. Agora use e abuse.

Fox - Basta apertar L e A

Shake Jake - Perto do adversário, use ↓ ↘ → R + C. O segundo fatal é igualzinho ao do Nobunaga

Konotori - Use o mesmo comando do segundo fatal do Ninja. Fatal 2: pule em cima do adversário e faça ↓ + C + R

Nobunaga - Depois de insultar segure a defesa, deixe ← 3 seg. → (solte a defesa) + L

Dragon - Igual ao do Nobunaga

Ninja - Coloque ↓ ↘ → A + C perto do adversário. Segundo fatal: proceda da mesma forma, trocando os comandos finais por A + L.

Major Gaines - Deixe o personagem grande, insulte adversário, chegue perto e jogue o oponente com o botão R. Outro fatal: faça a mesma coisa, mas em vez de R aperte A + L.

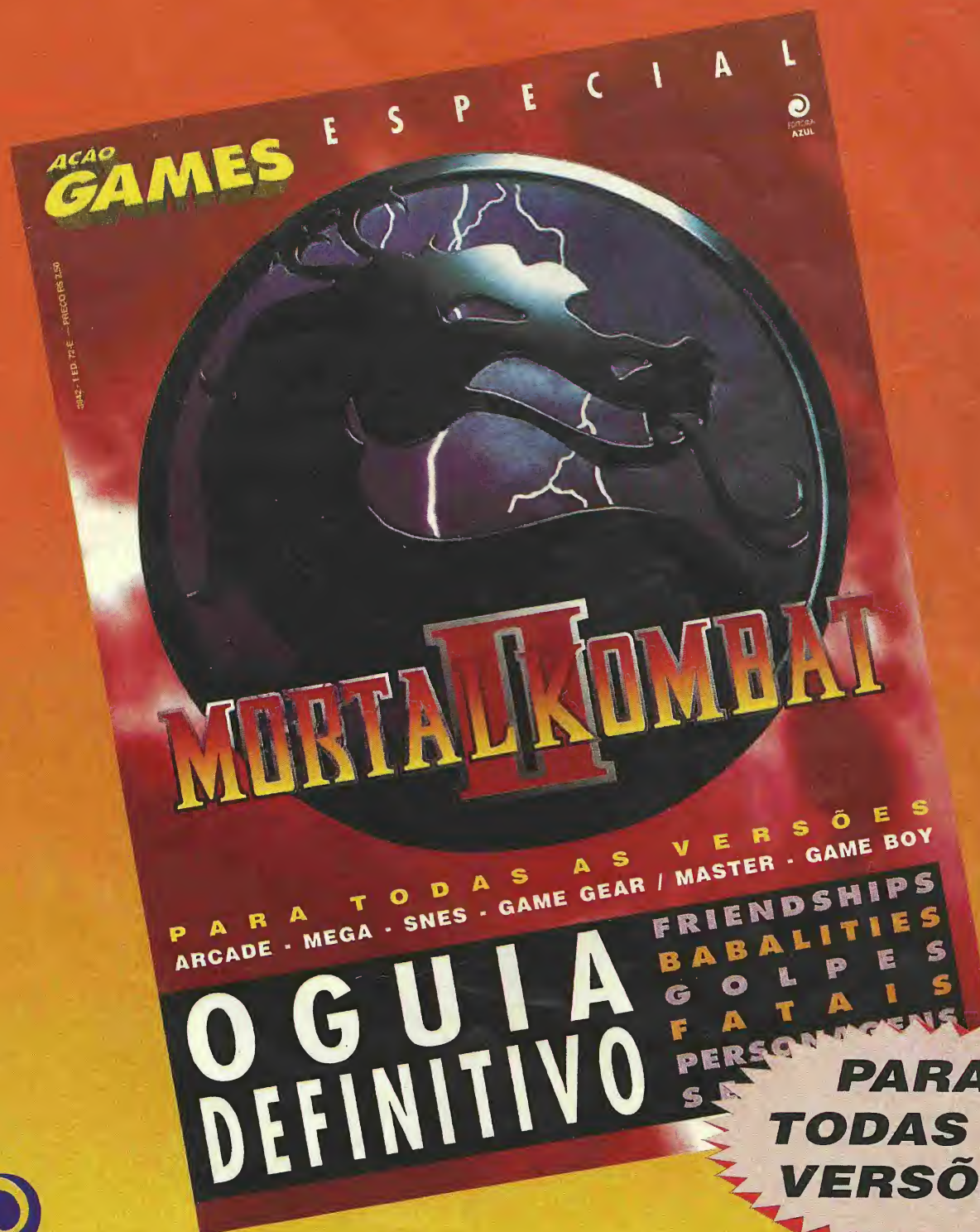
Crison Glory - Igual ao primeiro fatal do Major Ganes

Fatal do the Roof - Serve para qualquer personagem. Dê um gancho no adversário um pouquinho antes do final da tela

Fatal do the Bridge - Também serve para todos. Basta dar um gancho em qualquer lugar da tela

Fatal do the Dojo - dê um gancho no adversário bem no meio da tela (embaixo do ventilador). Você já pode imaginar o resultado...

TUDO SOBRE O JOGO MAIS ARRASADOR DO ANO!

PARA TODAS AS VERSÕES

EDITORA
AZUL

JÁ NAS BANCAS

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
Capcom

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game ficou sensacional. Só o joystick incomoda: os botões são duros e mal localizados

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

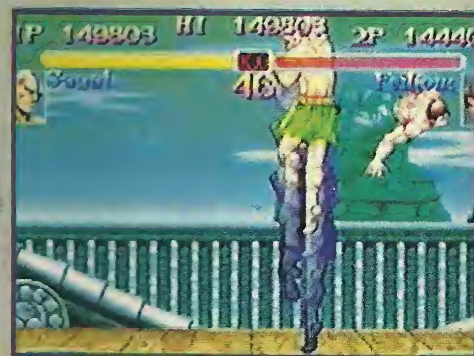
Fliperama em casa. Este sempre foi o grande objeto do desejo dos gamemaníacos e agora o sonho virou realidade. Pelo menos para aqueles que possuem um 3DO, que acaba de receber sua primeira versão de SF2, e logo a celebradíssima versão Super Turbo do Arcade. O resultado ficou tão próximo do original que você vai poder cobrar fichas dos amigos! Brincadeiras a parte, o game é maravilhosamente idêntico às maquinas de fliper, com as mesmas cenas de apresentação, supercombos, golpes novos e a misteriosa presença do 17º lutador, Akuma. Indispensável!

COMBOS EXPLOSIVOS

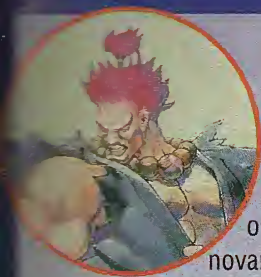
Neste game as chatíssimas fases de bônus foram suprimidas, mas você ganhou os supercombos. Estes têm um efeito devastador e, quando são aplicados no final da luta, produzem uma explosão fantástica. Para aplicá-los é necessário que a barra de energia da parte de baixo da tela esteja cheia. Quando isto acontece, a palavra Super começa a piscar. A barra de energia dos combos se enche à medida que você aplica golpes especiais, mesmo que estes não atinjam o adversário. O CD tem 8 níveis de dificuldade e 3 velocidades para os personagens. O modo Versus Battle é para os desafios simples de 2 jogadores e em Super Battle você vai lutando sozinho contra todos os personagens.

Só uma ou outra coisinha não ficou igual ao original. Na tela da Índia, por exemplo, os elefantes não se mexem como no arcade. Detalhes...

OS SUPERCOMBOS MA

KEN
Violent Shoryuken - →↓↘→↓↘ + Soco

SAGAT
Tiger Genocide - →↓↘→↓↘ + Soco

CAMMY
Spin Dive Smasher - →↓↘→↓↘ + Chute

FEI LONG
Grand Blazing Flame Punch - ↓↘→↓↘→ + Soco

LUTANDO COM AKUMA

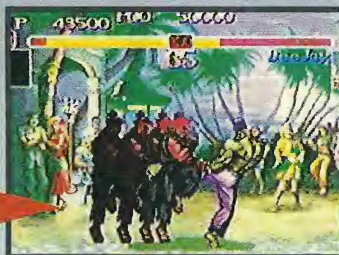
Para você controlar Akuma, o misterioso chefe secreto, coloque na tela de seleção de personagens. Aí ponha o quadradinho sobre o rosto de Ryu por dois segundos. Repita o mesmo procedimento em T-Hawk, Guile, Cammy e ponha novamente em Ryu. Respeite esta ordem de personagens e feito isso, aperte os três botões de soco junto com o Start. Assim o poderoso lutador aparece e fica à sua disposição. Se quiser uma luta de Akuma contra Akuma, selecione a opção de dois jogadores e faça o truque com o segundo joystick.

Para marcar corretamente dois segundos sem a ajuda de um relógio, conte mentalmente "dois mil e um, dois mil e dois". É infalível

Akuma Vs Akuma é um verdadeiro pega pra capar. Sai de baixo...

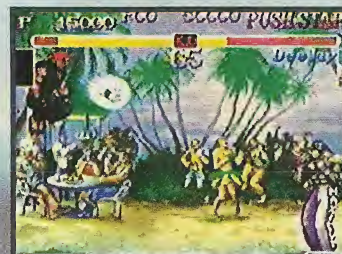
OS GOLPES

Dragon Punch - →↓↘ + Soco

Teletransporte - →↓↘ + três botões de Chute ou Soco juntos

Teletransporte para trás - ←↓↙ + três botões de Soco ou Chute juntos

Magia normal - ↓↘→ + Soco

Magia tripla - ←↙↓↘→ + Soco

Giratória - ↓↙← + chute

Magia no alto - ↑↓↘→ + Soco

S LEGAIS

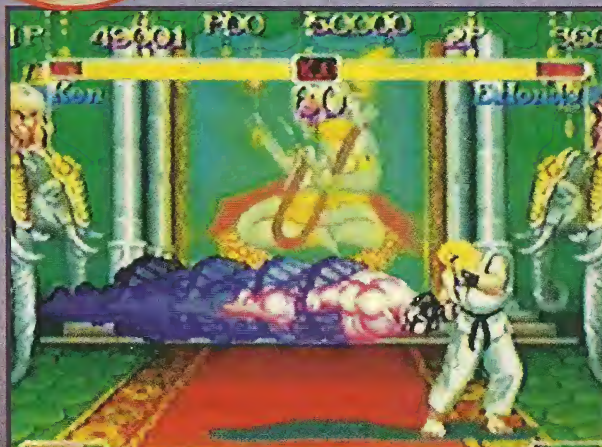
CHUN - LI

Thousand Burst Kick - ←2seg →←→ + Chute

M. BISON

nee Press Nightmare - ←2seg →←→ + Chute

MAMATA COM CHUN-LI E HONDA

Outro truque legal que dá para fazer nesta versão é preparar um supercombo pra soltá-lo no momento que quiser. O segredo é o seguinte: quando você tiver um tempinho durante uma luta, faça todos os comandos com o Direcional e segure o último, isto é, mantenha-o na posição final da seqüência. Assim você "carrega" o golpe para usar no instante que achar mais apropriado. Continue batendo no seu adversário (sem usar o botão que aciona o supercombo) e quando decidir aplicar o supercombo, aperte o botão final. Essa maravilha só funciona com Chun-Li e Honda

O seu adversário terá uma bela surpresa quando levar um supercombo inesperado. Dê um look no gordão Honda detonando. Demais!

Saiu a Supermáquina da Sega

Caras, o Saturno chegou atropelando. A máquina é maravilhosa e demoliu o mito de que jogo de luta em CD não tem jogabilidade. No Saturno, Virtua Fighter é tão detonante e rápido quanto no Arcade. Taí, a superplataforma de 32 Bits da Sega do Japão já começa a rolar em algumas lojas brasileiras. E quando sair nos States e no Brasil, aí sim, vai ser dez!

O novo console é menor que um 3DO

Atrás, à esquerda, o local para bateria

Oito botões, mais Direcional e Start

O Drive de CD tem entrada tipo basculante

"Não deixou saudade dos Arcades".
Léo

"É rápido pra caramba e promete muito, se continuar com jogos assim".
Ioiô

"O joystick é o melhor, a jogabilidade é dez e detonou no primeiro jogo! Vamos ver se ele agüenta um Daytona com o mesmo desempenho".
Wagner

CONSOLE INOVADOR

Uma das grandes novidades do Saturno (na Ação Games a gente vai falar Saturno mesmo e não Saturn) é o joystick. Ele é o mais anatômico já lançado e tem 8 botões (fora Direcional e Start) que conferem uma ótima jogabilidade. Os comandos são bem localizados e os botões têm firmeza na medida certa: não são muito duros nem muito moles. Além de arrasar nos CDs, o console tem uma entrada para cartuchos com pente duplo (diferente do Mega Drive). Na parte traseira, mais surpresas: uma bateria para salvar os jogos e entrada que permite ligação via modem com outro Saturno. Assim, duas pessoas podem jogar juntas à distância, pelo telefone, cada uma na sua casa. É mole?

Também serão lançados novos acessórios: joystick do tipo arcade, mouse, adaptador para vários joysticks e volante para jogar Daytona. Em suma: o Saturno tem tudo para ser a nova febre do mundo dos games.

FIQUE ESPERTO

O Saturno custa 450 dólares no Japão e, no Brasil, pode custar até mais de R$ 1 mil. Antes de sair descabelado para comprar um, lembre-se de que a versão americana, que ainda não saiu, poderá não ser compatível com a japonesa. Quem comprar o Saturno japonês poderá, depois, ter dificuldade para encontrar games.

OS GAMES

Confira a lista dos jogos já lançados e dos que estão para sair. Alguns, como Panzer Dragoon e Gotha (ambos da Sega), têm imagens animais e prometem arrasar quarteirão. Outros inovam, como David Stallion, um game só de Turfe (corrida de cavalos).

JÁ LANÇADOS

Clockwork Knight - Ação/ Sega Contos da Casa Assombrada - Aventura/Sega Gale Racer - Corrida/Sega Wan Chai Connection - Aventura/Sega Gotha - Simulador de avião/Sega Igo - Xadrez Chinês/Sega Myst - Aventura/Sunsoft Gemuno Tatsujin (O Amigo dos Jogos) - Tabuleiro/Sunsoft Tama - Interativo de Ação/ Time Warner Interactive

PROMETIDOS

Daytona U.S.A. - Corrida/Sega Deadlus - Tiro/Sega Victory Goal - Futebol poligonal/Sega Greatest Nine - Baseball/Sega Panzer Dragoon - Tiro/Sega Van Battle - Ação/Sega Blue Seed - RPG/Sega Mahô Kishi Lears (As amazonas de Lear) - RPG/Sega Ecco 2 - Aventura / Sega Rampo - Aventura/ Sega Shin Ninden (As novas Aventuras do Ninja) - Ação/Sega SimCity 2000 - Simulador de cidade/Sega Artdink 4 - Simulador de cidade/Artdink TomCat Alley Saturn- Ação/Sega Wing Arms - Ação/Sega Grand Racer - Corrida/Sega
Virtual Hang On - Corrida arcade/Sega David Stallion - Turfe/Ascii D.D. - Aventura/Ascii Prealy Fighters X - Ação/ Imaginneer The 11th Hour - Suspense/ Virgin Kakutô Game (Jogo de Luta) - Ação/Capcom A História dos Três Reinos - Parte 4 - Simulador /Koei Shangai Puzzle - Estratégia/Sunsoft Race Drivin' - Corrida/Time Warner Int. Virtua Racing Saturn - Corrida/Time Warner

VIRTUA FI

COM JEITÃO DE ARCADE

VIRTUA FIGHTER
Sega

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

O Virtua Fighter do Saturno manteve a qualidade do arcade. O console tem tudo para pegar: só precisa custar menos

COMANDOS

São quatro configurações. Esta é a Beginner

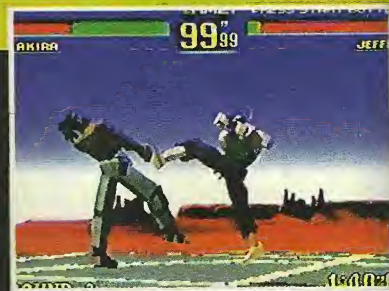
A	Defesa
B	Soco
C	Chute
X	Soco + defesa
Y	Chute + defesa
Z	Soco +chute + defesa

O Virtua Fighter do Saturno ficou praticamente idêntico ao arcade. Apenas alguns detalhes mudaram, como o boné de Pai, que no Arcade cai e fica no chão: nesta versão desaparece. Os mais exigentes também notarão que os gráficos estão um pouco menos brilhantes, o que é praticamente imperceptível. Fora isso, o jogo é absolutamente o mesmo, com uma absurda sensação de 3D, movimentação perfeita dos lutadores, cenários de outro mundo, zoons animais e replays maravilhosos. Coisa de cinema!

Dê uma sacada na qualidade das

AKIRA

Flying Punch (com o adversário caído no chão)
↑ + Soco
Tetsuzanko
← → → + Soco + Chute
Soco no inimigo caído
↘ + Soco

Derruba o inimigo ← + Soco

Double Kick - → → + 2 vezes Chute

Neck Breaker Drop - → → + Soco

Giratória - Chute + Defesa

JACKY

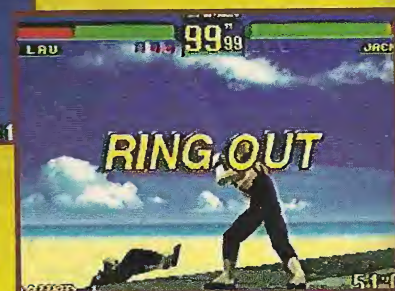
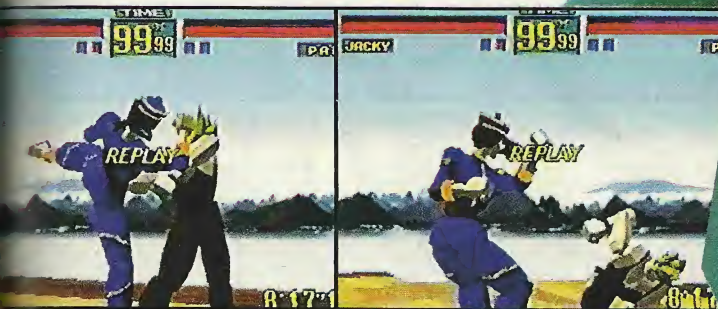
Flip Kick
↖ + Chute
Chute baixo
↓ + Chute + Defesa
Soco especial
← + 2 vezes Soco

OPÇÕES VIRTUAIS

Você ajusta a barra de energia em 5 tamanhos diferentes e os rounds podem durar 30, 60 segundos ou tempo infinito. A opção Match Point determina a pontuação das lutas. Cada round vale 1 ponto e as disputas vão até 5. Vence o lutador que chegar primeiro aos pontos determinados, independente do número de lutas necessárias para alcançá-los.

São dois modos de luta: Arcade e Versus. No primeiro, você enfrenta os outros lutadores, inclusive um clone seu e a chefona final (uma personagem prateada que executa todos os golpes do jogo). Já em VS, rola o manjado esquema de lutas simples com 1 ou 2 jogadores. Nos dois modos dá para escolher 3 níveis diferentes de dificuldade dos inimigos. Como no original, as lutas terminam invariavelmente em nocaute ou quando um personagem sai do tablado de luta.

K.O. na tela significa que alguém beijou a lona. Vai dormir na cama!

Tome cuidado para não perder o rumo e sair do tablado. Se isto acontecer, você perde a luta, independente da sua energia

GHTER

Imagens do replay. **Demais!**

JEFFRY

Pile Driver
← ← + Soco
German Suplex
perto do inimigo, → + Soco
Joelhada
perto do inimigo, ↓ → + Chute
Soco duplo
→ ← + Soco

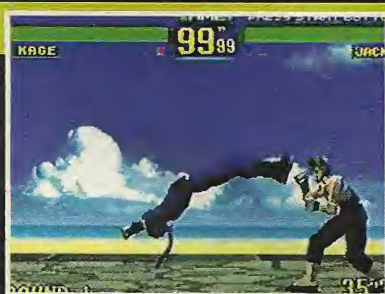
Uppercut - → → + 2 vezes Soco

PAI

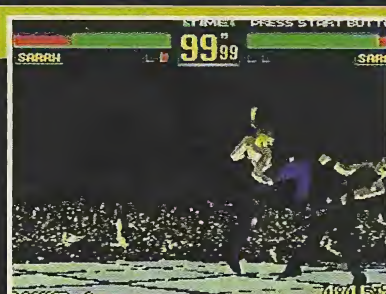
Derruba e soca o inimigo
→ → + Soco + Chute
Giratória baixa
3 vezes Soco + ↓ pressionado, depois Chute
Rasteira
↓ + Chute + Defesa
Puxa o inimigo pelo braço e derruba
perto do inimigo, Soco + Defesa

Neck Breaker Suplex - → ↓ + Soco

KAGE

Sweep
→ → + Chute
Joelhada
← 2 seg. ↙ ↓ ↘ → + Chute
Joga o inimigo para o alto
← + Soco
Puxa as pernas do inimigo
Chute + Soco + Defesa

Vertical Kick - → → + Soco + Chute + Defesa

SARAH

Cartwheel Kick
↖ ↖ + Chute
Seqüência de chutes
↘ + 2 vezes Chute
Suplex
Soco + Defesa
Derruba o inimigo
↓ pressionado + Soco + Defesa

Flying Knee - → → + Chute

LAU

Flying Footstomp (com o inimigo o chão)
↑ + Soco
Mortal
↖ ↖ + Chute
Renkantenshin
Soco 3 vezes, depois Chute
Giratória
Chute + Defesa

Pilão - ← → + Soco

WOLF

Neck Breaker Suplex
Soco + Defesa
Agarra o inimigo e joga no chão
↘ ↘ + Soco + Chute
Pula e dá soco
← 2 seg. → + Soco

Atropelada - → → + Soco

X-MEN

Prepare seu espírito de super-herói: você vai viver na pele as emoções de ser um X-Men. A Capcom traz X-Men Mutant Apocalypse, um game com 16 Mega de ação, com gráficos muito bons e som envolvente. São os heróis da Marvel Comics num game bem sacado e que promete não parar nas prateleiras das locadoras. Se o caro leitor fizer parte da galera que se amarra nos desenhos da tevê, com certeza vai vibrar

X-MEN MUTANT APOCALYPSE
Capcom
Ação - 1 jogador
16 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O legal dos personagens é que os golpes de poder não gastam energia

★O game não tem Continues e são só duas vidas

★Pegue as placas com X que aparecer. Três X valem uma vida extra.

★Os X-Men vão encontrar pelo caminho pequenos barris marcados com um X. É energia garantida

★Escolha Mission, para jogar a valer; ou trainning, só para treinar

FASE 1 — WOLVERINE

Saque as missões dos caras: Wolverine deve destruir um sentinela gigante e Cyclops o mecanismo de um trem que conduz armas para Genosha; Psylocke precisa destruir a base principal; Gambit atacar a base dos soldados e Beast a central dos computadores.

Pegando as três placas com X, você ganha uma vida. Para pegar esta, primeiro suba no maquinário, e depois aperte ↓ + Y

Para encarar o robô escale a parede. Não adianta bater quando a lataria estiver piscando

O segundo X está abaixo deste disco. Depois de pegá-lo, suba novamente no disco e pule para a coluna vertebral para pegar o terceiro

Chefe. A posição do inimigo é de assustar. Ataque somente a cabeça e desvie dos lasers

FASE 2

Escolha um dos personagens para enfrentar os perigos da ilha de Genosha. Comece destruindo caminhões e não se esqueça dos X. Seus inimigos são uma mistura de aliens com escorpiões.

Destrua os ovos dos bichos. Olha, não deixe os monstros sequer encostarem em você: eles grudam e tiram energia pra caramba

Este tal de Cyclops tem realmente um brilho no olhar. É com ele que o herói vai destruir o alien

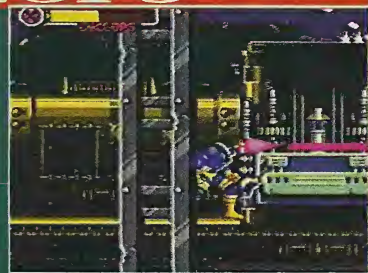
MUTANTES E HUMANOS

Pra quem não sabe, a série X-Men completou trinta anos em 1993, ou seja, já é "titio" nas histórias em quadrinhos. A série fala sobre a antiga briga entre humanos e mutantes. Os mutantes surgiram no planeta por diversas transformações genéticas e lutam contra os humanos por se sentirem inferiores a estes. Professor Xavier, um sábio cientista – também mutante – comanda os X-Men, mutantes superpoderosos, para tentar unir humanos e mutantes numa vida harmoniosa. Em X-Men Mutant Apocalypse, os heróis Gambit, Wolverine, Psylocke, Beast e Cyclops têm a missão de destruir a ilha de Genosha, onde Apocalypse e Magneto planejam escravizar mutantes e incrementar ainda mais o ódio aos humanos.

ESQUEMA DE JOGO

X-Men tem sete fases. Cada uma delas corresponde a uma missão dada por Xavier. Na primeira fase, cada herói tem uma tarefa a cumprir e depois que Xavier transmite a missão, aparece uma tela de seleção de personagem e você escolhe a ordem em que quer cumprir as missões. Quando todos terminam, a fase muda. Sacou? Nas demais fases, você escolhe um dos personagens e realiza a tarefa. Mas as situações mudam conforme o personagem escolhido.

CYCLOPS

yclops não é bom de luta: evite ficar ercado. Use a rajada ótica nos caras a esquerda e depois nos da direita

Para destruir o trem, dispare rajadas bem no meio do mecanismo

GAMBIT

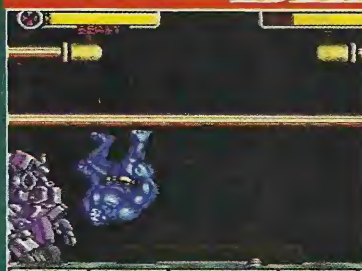
O terceiro X exige uma certa manha: pule no quindaste no momento certo e depois pule no X

Chefe helicóptero: destrua os canhões inferiores e entre nele. Agora é só acabar com os caras

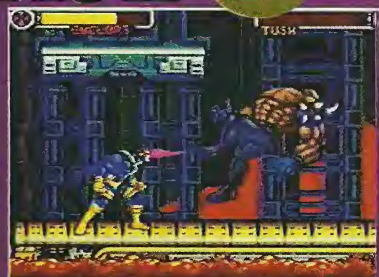
PSYLOCKE

primeiro X está bem acima da porta. taque os guardas, depois pule e aper- ↓ + Y

Chefão sentinela. Pule na cabeça do cara e desvie dos raios dos olhos

BEAST

Agarre-se à parede e fique de cabeça pra baixo, no teto, atacando o robô rosa. Há bombas no chão

Os chefes são três sentinelas. É fácil. Faça um samba na cabeça dos caras com seus pulos ferozes

FASE 3

es- de atório, Cyclops enfrenta este chefe touro. derrubá-lo na lava para que perca energia

FASE 4

Os mutantes estão aprisionados neste lugar subterrâneo. Esta fase é ideal para Cyclops. Enquanto ele foge da lava, pode destruir portas com uma única rajada

Wolverine, por exemplo, demoraria pra fazer isso. Em compensação poderia arrastar-se quando as portas se abrissem

O chefe aqui é Apocalypse. Pule e dê voadoras. Se ele estiver com espetos, só a rajada resolve

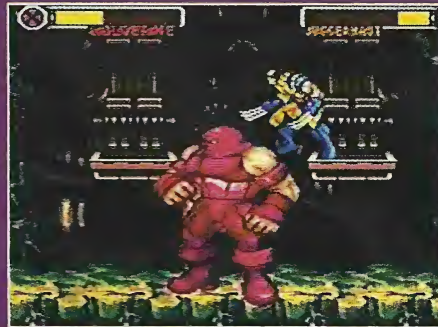
Tudo parece ter acabado, mas Magneto resolve enfrentar os X-Men e lança um desafio para Xavier. Agora os heróis vão enfrentar alguns cupinchas de Magneto antes da luta final com o próprio

FASE 5

CYCLOPS X OMEGA RED

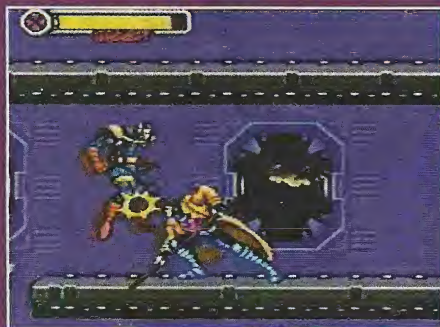
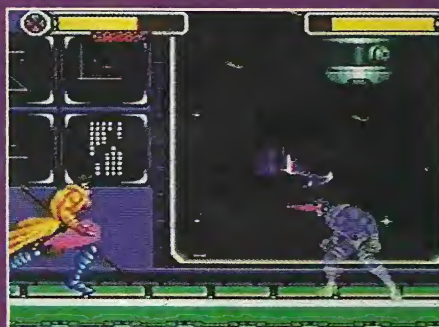
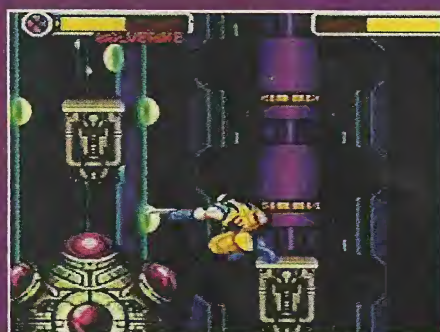
Enfrente-o de longe. Ele atira tentáculos que te amarram e sugam sua energia

FASE 6

WOLVERINE X JUGGERNAUT

Use os pilares do cenário para proteger-se e ataque a parte inferior do cara. Fique atento para ele não te pegar e dar um chacoalhão

FASE 7

GAMBIT X EXODUS

Nesta fase, conforme o personagem escolhido, você enfrenta um chefe diferente, mas só após encarar o Exodus e finalmente enfrenta o Magneto

O maligno some e reaparece em todos os lugares da tela. Cartas e pauladas resolvem o caso

Depois de Exodus, o chefe é um estranho ser que pode tornar-se uma espécie de fantasma dos demais X-Men

O subchefe de Wolverine é esta máquina com bolas vermelhas. Suba nas plataformas que giram ao redor e ataque no centro

Agora é definitivo. A luta contra Magneto é demorada mas rola na boa. Magneto fica protegido por um campo magnético (é claro) e quando ele atrai placas de metal, fique embaixo e ataque o cara

PASSWORDS

Fase 2 - Fera, Magneto, Xavier, Wolverine, Apocalypse, Beast, Cyclops, Wolverine
Fase 3- Psylocke, Wolverine, Wolverine, Gambit, Beast, Beast, Cyclops, Psylocke
Fase 4 - Gambit, Beast, Cyclops, Cyclops, Beast, Cyclops, Cyclops, Apocalypse
Fase 5 - Beast, Gambit, Gambit, Wolverine, Psylocke, Magneto, Xavier, Wolverine
Fase 6 - Psylocke, Wolverine, Magneto, Psylocke, Xavier, Apocalypse, Xavier, Wolverine
Fase 7 - Gambit, Beast, Apocalypse, Wolverine, Beast, Psylocke, Xavier, Xavier

COMANDOS

PARA TODOS OS PERSONAGENS

Y - Soco (porretada para o Gambit)
B - Pulo

WOLVERINE

↑ + Y - Uppercut
→→ +Y - Corrida com garra
B ↓ + Y - Voadora
↓ ↘ → + Y - Dragon Punch

CYCLOPS

↑ + Y - Giratória
Y duas vezes bem rápido - Rasteira
↓ ↘ → + Y - Rajada ótica
→ ↘ ↓ + Y - Rajada agachado

PSYLOCKE

↑ + Y - Salto mortal
B ↓ + Y - Achatar e sair fora
↓ ↘ → + Y - Soco com fogo
→→ + Y - Rasteira
→ ↓ ↘ - Chutão pra cima

GAMBIT

↑ + Y - Cambalhota
Direcional + Y - Atira uma carta
↓ ↘ → + Y - Atira 3 cartas

BEAST

B + ↑ - Grudar no teto
↑ + Y - Voadora
→→ + Y - Cabeçada
Perto do inimigo, B ↓ + Y - Bundada

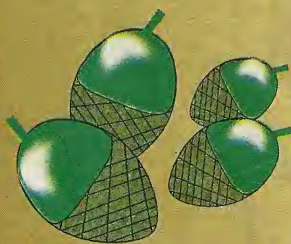
MR. NUTZ
Ocean

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O som do game parece tratamento para insônia. Mas o clima geral do jogo compensa

COMANDOS

A ou B	Pular
X	Correr
Y	Atirar
↓ + Y	Dar rabada

ITENS

AVELÃS	Munição
MOEDAS	50 valem um ponto extra de energia
FRASCO	Invencibilidade temporária
VIDAS EXTRAS	Estão escondidas em algumas fases
ENERGIA EXTRA	Ponto extra de energia

Os esquilos são criaturas adoráveis e inofensivas mas, quando provocados, sai de baixo. Voa avelã para tudo quanto é lado! Isto é mais ou menos o que acontece em Mr. Nutz. O cart está cheio de personagens engraçados e o clima é descontraído. O protagonista, Mr. Nutz, é um simpático esquilinho que vai à luta para salvar a terra. Os gráficos são chocantes, com cores brilhantes e vivas. Embora o som pareça musiquinha para boi dormir, isso não estraga a sua diversão.

MUNDO GELADO

O vilão Yeti planeja congelar a terra e Nutz sai para defender o planeta. O esquilo atravessa 6 fases divididas em 4 sub-fases cada e com inimigos engraçadíssimos. Eles podem ser plantas carnívoras, flores, passarinhos e outros bichinhos. Nutz tem 3 tipos de ataque: com o rabo, pulando sobre os adversários ou atirando avelãs. No começo do jogo você pode ter de 1 a 6 vidas e de 1 a 5 pontos de energia. Os Continues são infinitos mas quando você os utiliza, volta para o começo da fase.

Primeiro tire a casca deste bichinho para depois detoná-lo

Você já viu uma aranha caipira? Então aproveite pois o primeiro chefe é exatamente assim. Pule várias vezes sobre a cabeça dela e desvie das aranhas menores que descem

Estes botões sempre abrem passagens. Procure bem pois muitas vezes eles estão escondidos

Pegue a chave dourada para abrir a casa do chefe

O segundo chefe é esta bruxa. Detone a megera batendo na cabeça dela quando não estiver soltando abóboras e caveiras. Se o tempo fechar, fique na plataforma do alto à direita

AERO THE ACROBAT 2

A segunda versão ficou melhor que a primeira. Lembra-se dela? O primeiro Aero foi lançado no Natal de 1993. Não é à toa que o segundo game pinta, de novo, na época das festas de fim-de-ano. Ao contrário da primeira versão, agora as fases são mais curtas e mais animadas.

Junte-se ao simpático morcego nesta aventura maluca. E, como recompensa, que tal o chamego de uma morceguinha encantadora?

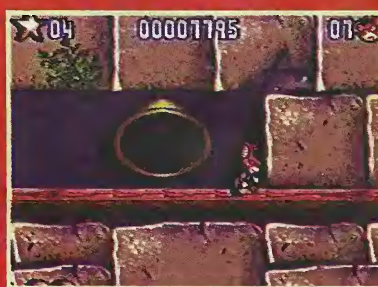
O HERÓI DO CIRCO

Na primeira aventura Aero pensou que dera um fim ao vilão Edgar Ektor, dono do circo onde ele fazia acrobacias. Mas é claro que Ektor escapou e agora ataca novamente. Qual será a do cara? É o que você deve descobrir. São sete mundos, cada um com três telas para bisbilhotar: manhã, tarde e noite. Você começa com 3 vidas e 2 Continues. Enquanto enfrenta os inimigos, encontra itens para se reabastecer. A fase termina quando a cabine mágica aparece

VOANDO COM O MORCEGO

A gente deu uma passeada até a terceira fase. Saque só

BELL CASTLE

Entre na cabine com a inscrição "Chance" e peque itens a rodo. Ela aparece em todas as fases

Cuidado com os sinos que aparecem de repente

BOARDINE ZONEAA

Fique antenado para a bola de neve. Nesta terceira tela, nem pense em correr feito vaca-louca

Etapa de Bônus ao final da fase, para quem achou a Letra B. Após a rampa, há muita comida e uma vida extra difícil de alcançar

FORT REDSTAR

Fuce bastante as paredes de pedra pois há passagens secretas

Depois da terceira fase rola uma animação e pinta um chefe. Espere o virar uma bola e ataque com pulos

ITENS

Estrelas - Atirar nos inimigos
Caixa com letra A - Guarda letras A para repor energia. O máximo são cinco
Letra A - Repõe uma letra de energia
Comida - Pontos
Letra B - Fase de bônus
Número 2 - Voada dupla
Número 4 - Voada quádrupla
Carinha - Vida
Asas com letra A - Voar
Chamas - Superataque
Cabine Chance - Pegar itens
Cabine Mágica - Entrar e sair das fases

AERO THE ACROBAT 2
Sunsoft
...ntura - 1 jogador

...ÁFICO	●●●●
...	●●●
...SAFIO	●●●
...ERSÃO	●●●
...ABILIDADE	●●●●
...GINALIDADE	●●

...rês telas de cada fase ... o mesmo pique: só mu... no lugar dos itens e ...uns inimigos. Chega a ...sar

COMANDOS

	Pular
...o ar	Girada
...o ar mais ...agonal	Voadinha
... + A	Voa pra baixo
	Atirar estrelas
... ...recional	Olha por toda a tela
	Escudo de asas

...Ao final da fase, ...tor lança o desafio ...s conchas. Quem ...erta ganha uma ...da para a próxima ...apa

PASSWORDS

...ardin Zone - Máscara preta, Aero, Aero, Máscara vermelha
...rt Redstar - Máscara vermelha, Máscara vermelha, Máscara preta, Cabelo azul
Disco Fever - Aero, Doutor, Máscara ...rmelha, Máscara preta

BONKERS
Capcom

Aventura -1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●

O game ficou legal e capricharam até na forma de pegar Continues. Mas faltou tempero no desafio

COMANDOS

B	Pular
X	Atirar bomba
Y	Correr
Y + ↓	Virar bolinha

ITENS

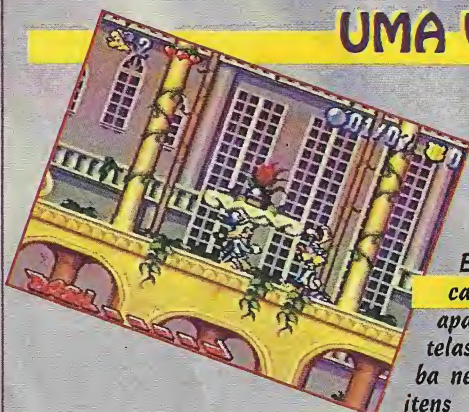
Coração Grande	Completa energia e dá um coração
Caixa	Bomba
???	Estoure-as para ganhar distintivos
Distintivos	Dez valem uma bomba
Rosto	Vida Extra
Poção	Deixa Bonkers ligeiro

★ Para pegar o Continue escolha Laugh para ouvir a piada do Bonker

Um game feito em conjunto pela Disney com a Capcom só podia dar coisa boa. Bonkers, personagem de um desenho animado que rola na TV norte-americana, pinta num game muito legal para o SNES. Uma aventura divertida e curta: são apenas cinco fases, com duas telas cada. A mecânica do jogo é bem conhecida: sobe-e-desce, pega itens e bate em inimigos. Mas o visual ficou demais e a diversão tem o aval da Capcom.

O ROUBO

Os policiais Bonkers e e Lucky estão numa missão de prestígio: encontrar os caras que roubaram três tesouros do museu de Hollywood: o colar da voz da Pequena Sereia, o chapéu mágico do Mickey e a lâmpada de Aladdin. Mas os dois batem o carro e Lucky vai parar no Hospital. Bonkers vai ter de se virar sozinho. Como ele é eficiente, no primeiro giro pela cidade já consegue um mapa com as pistas dos ladrões

UMA VITÓRIA EM CADA FASE

Este coelho com cara de paspalho aparece em todas as telas. Atire uma bomba nele para ganhar itens

Há um fantasma no armário. Quando ele for para o lado do aspirador ou ficar grande, pule na cabeça. Se ele for para o pedestal, use bombas. Você ganha um mapa das fases

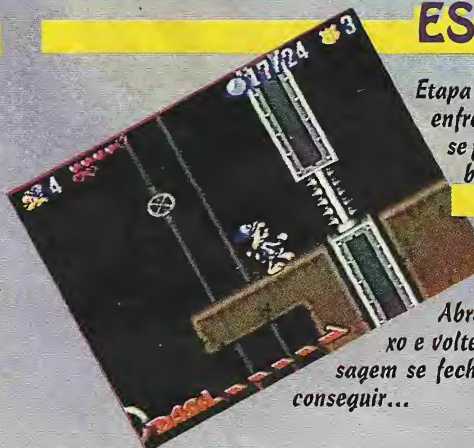
ESTÚDIOS

Pule na cabeça do cara debaixo. Corra e pule na mão que indica "press" para quebrar os holofotes e derrubar o cara que está em cima. Você recupera a lâmpada de Aladdin

BARCO

O chefe-palhaço solta ossos e tornados. Cuidado para não cair no buraco! Use as bombas no ataque. Você recupera o colar da voz da sereia

CIDADE

Agora você enfrenta esse helicóptero e um aviador maluco. Proteja-se no pilar e mande bombas. Vencendo, rola o chapéu mágico

ESGOTOS

Etapa final. Agora, você enfrenta o ladrão. Passe pelos esgotos e tubos armazenando bombas para o confronto final. Difícil mesmo é passar por aqui. Abra a alavanca abaixo e volte antes que a passagem se feche. Isto é: se você conseguir...

BATTLECORPS

ATTLECORPS
Core Design Limited
Ação - 1 jogador

RÁFICO	●●●
OM	●●●●●
ESAFIO	●●●●
IVERSÃO	●●●
OGABILIDADE	●●●
RIGINALIDADE	●●

game só apresenta um tipo e visão. Mas o computador de rdo é muito útil.

COMANDOS

	Atirar
+ ↓	Levantar o robô
+ ↑	Abaixar o robô
	Mudar arma
ause 2 vezes	Mapa
	Ré (2 marchas)
	Frente (3 marchas)

Fique ligado nos eus Shields! Quan-o eles acabam seu obô explode automa-icamente

Tiros repetidos por uito tempo esquen-am a arma e diminu-m seu poder de tiro. egure o dedo!

Atenção amantes do Sega CD! Chegou uma grande incógnita para vocês: Battlecorps é um game interessante e, ao mesmo tempo, polêmico. Alguns o amam, outros odeiam. O estilão já é velho conhecido da galera. Escolhe-se um piloto – cada um tem características próprias–, depois um robô e entra-se nas fases. São inimigos vindos de todos os lados, sempre atirando contra você. O duro é saber em quem atirar primeiro, já que os gráficos atrapalham um pouco. Para piorar, ainda há minas, terreno de lava e outras armadilhas. A construção do game, como um todo é boa: não basta só atirar, é preciso pensar em uma tática eficiente e em armas adequadas para cada situação. Vale um biscoito!

OS PILOTOS

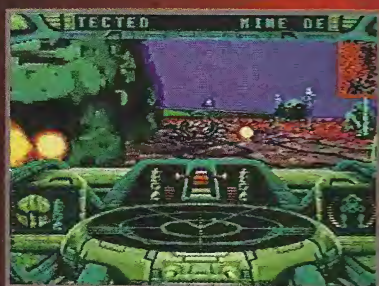
Dixa'A'Jang

Velocidade:	Baixa
Armamento:	forte
Poder de Fogo:	Alto

Becky Ojo'

Velocidade:	Alta
Armamento:	Médio
Poder de Fogo:	Médio

Jack Cutter

Velocidade:	Bom
Armamento:	Bom
Poder de Fogo:	Bom

No centro da tela, ao lado da mira, há uma seta que ajuda a indicar sua direção. No alto do painel há instruções importantes como Shield fraco, minas por perto...

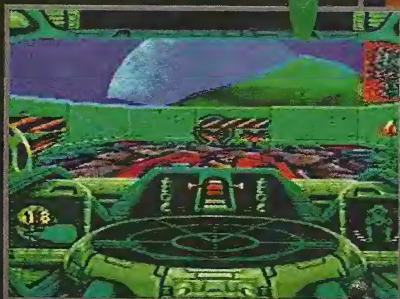
Se liga nesta linha azul piscando: Nela você recarrega toda sua energia (Shield)

1ª FASE

Sua primeira missão é destruir torres de comunicação e estes radares. Mande bala

Sobre a lava não tem jeito. O robô esquenta e seu Shield cai. Procure outra linha azul

2ª FASE

Subindo neste elevador você passa para a próxima fase

Siga este trilho para não se perder

É claro que você é um cara atualizado e não vê a hora de curtir os jogos para o Saturno. Mas confesse: você já jogou num velho e bom Atari, ou não? Pois é. A Activision trouxe Pitfall para o Mega Drive, um game de aventura clássico do Atari. O jogo tem fases curtas e nem sempre com chefes. O som está bem envolvente e os gráficos não deixam a desejar. Um prato cheio para os saudosistas e "Indianas Jones " da vida. Até porque você vai poder jogar um pouco da versão de Atari, que foi incluída na Fase 4.

PITFALL
Activision

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O game não enjoa e tem pique. O maior barato, sem dúvida, é a partida do velho Atari

COMANDOS

A	Usar armas
A segurado	estilingada tripla
B	Pular
↓ + B	Rastejar
C	Chicotada

ARMAS E ITENS

As armas de Harry Jr. são o estilingue, chicote, bumerangue e bombas. Pelo caminho o personagem encontra sacos com pedras para usar como munição. A ampulheta congela temporariamente os elementos da tela. Encontrando a pimenta, Harry pode dar superpulos. O pequeno ídolo marca tela e indica a direção a seguir. O coração dá energia. A imagem dourada de Harry dá vida extra. O mais importante são as peças do tesouro: anéis, barras de ouro e moedas. Coletando 50 peças, você ganha um Continue

AVENTURAS NA SELVA

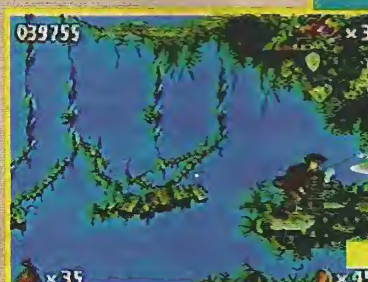
Pitfall Harry é um aventureiro e tanto. Atravessou o mundo em buscas de lendas e tesouros e agora e ele o filho estão procurando um tesouro da civilização Maia, o Vaxactun. Mas conta a lenda que o tesouro é protegido pelo espírito de Zakelua. Ou seja, é encrenca garantida. Você joga na pele do filho de Pitfall, Harry Jr. e vive a aventura na América Central.

FASE 1

Espere a areia movediça sumir para depois passar. Não tente pular

Antes da saída, enfrente esta onça, chefe da fase

FASE 2

Use as pedras flutuantes como plataforma, mas cuidado: algumas quebram

A saída está perto deste [...] te envelhecida

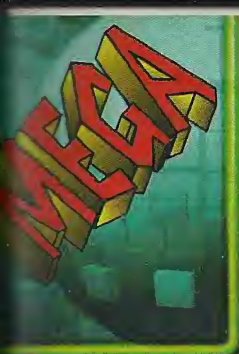
FASE 3

Logo no começo da fase, use o carrinho para subir

Esta teia só dá pra estourar com o bumerangue

FASE 4

Uma partidinha do velho Pitfall [...] Atari. Para ter acesso a ela, [...] elo brilhante da Fase das R[...] Cuidado com jacarés, barris e [...] as. Você tem três vidas

Os chefes são estas duas estátuas que ganham vida.

VIEWPOINT

VIEWPOINT
American Sammy
Ação - 1 ou 2 jogadores
16 Mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

A trilha sonora destoa completamente do game. Parece música de sala de espera de dentista.

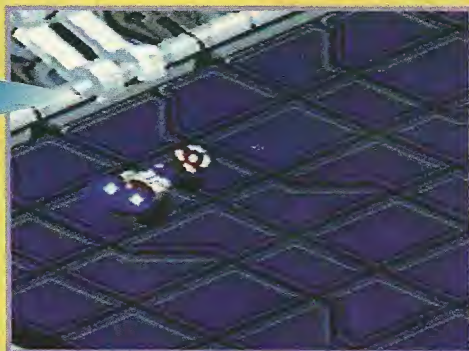
COMANDOS

A ou C	Bombas
B	Tiro

Imagine-se controlando uma nave e enfrentando inimigos esquisitos. Imaginou? Então abra os olhos e curta Viewpoint. O game é um velho conhecido da galera do Neo Geo e agora chega ao Mega Drive. O jeitão foi mantido, exceto alguns detalhes como a trilha sonora – chatíssima! – e a pouca velocidade da ação quando a tela está entupida de inimigos. Isto é causado pela memória insuficiente para processar tantas informações, o que não acontecia no Neo Geo. Apesar das falhas, os fãs de games espaciais vão gostar!

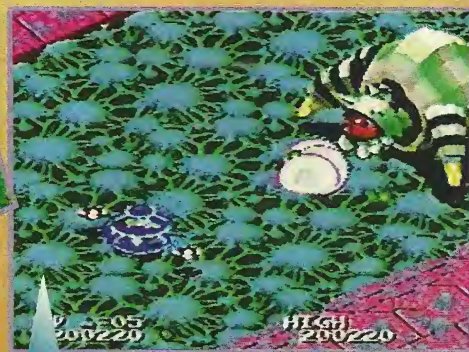
BOMBAS COLORIDAS

O cart tem 6 fases, com cenários diferentes e visão em perspectiva. A sua nave utiliza 3 tipos de bombas: vermelha, verde e azul. A primeira produz um muro de fogo que avança nos inimigos. A verde persegue os seus adversários. Já a azul, cria uma onda de choque detonante. Para encontrá-las, basta atirar nos inimigos e em outros elementos do game. Você só pode acumular 3 bombas e elas também são representadas por letras. F é a Fire Bomb (vermelha), H a Homing Bomb (verde) e W a Shockwave Bomb (azul). Outro item importante é o escudo (Barrier, ele parece um ovo de anéis) que quebra o maior galho quando o tempo fecha. De resto, há vidas extras e bônus para aumentar seu escore – cada estrela vale 81.560 pontos. Avance descendo o dedo nos inimigos. Jogue desencanado, pois os Continues são infinitos.

Quando você pega este pequeno "botão", o seu tiro fica triplo. Aproveite!

Quando você segura o botão B por um tempo, o tiro sai mais forte

...ga pela esquerda para que as cobras que saem dos buracos não te peguem

O primeiro chefe é boiada! Atire na bolinha vermelha e desvie dos tiros.

Na terceira fase, destrua estas lacraias antes delas começarem a se enrolar e soltar bombas

O chefe da terceira fase tem dois momentos. Primeiro atire na cabeça e desvie dos tiros. Depois, quando ele novamente mostrar a cabeça, desça o dedo com vontade

O quarto chefe tem 4 caras para estourar. Atire quando a boca se abrir e desvie das bombas. Na última cara, pintam umas barreiras que atrapalham pacas. Concentre-se!

Há dois anos Ação Games publicou uma matéria sobre este delicioso game de estratégia. A galera adorou, só que para jogar é preciso ler textos em inglês. Agora a Tec Toy está lançando esta versão em português. Assim, você não precisa mais do dicionário, nem ficar perguntando para o seu camarada craque em inglês. Um almanaque ou um atlas continuam sendo úteis para informações sobre bandeiras, moedas e costumes dos países. Taí um jogo altamente instrutivo!

Carmen Sandiego

WHERE IN WORLD IS CARMEN SANDIEGO/ Electronic Arts/Tec Toy

Estratégia - 1 jogador

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Um game que ajuda a aprender aspectos culturais e geográficos do mundo, de forma divertida

★ As missões sempre começam na segunda de manhã e você tem até domingo para solucioná-las

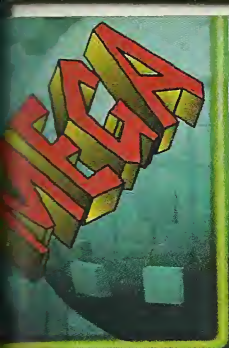
Investigação internacional

Você é um detetive da agência ACME e terá que solucionar vários casos envolvendo a quadrilha chefiada por Carmen. Inicialmente você é informado do crime e viaja para o local. Aí começam as conversas com testemunhas que dão dicas da aparência do suspeito e da bandeira, moeda ou pontos geográficos importantes do país para o qual ele viajou. É fundamental interpretar corretamente essas pistas pois, caso contrário, você pode perder os rastros do suspeito. Você também tem acesso à lista com os bandidos de Carmen. A lista contém todas as informações necessárias para identificar o culpado e, quando você tiver certeza, o lance é expedir um mandado de prisão. Assim quando o criminoso for encontrado, será imediatamente preso e você receberá parabéns pelo bom trabalho.

Após levantar informações, siga atrás do bandido. Clique no avião e vá atrás. Um atlas ajuda você saber as cores da bandeira do destino do ladrão

Com um número razoável de características do suspeito, vá no computador e verifique as fichas. Se tiver certeza, faça um mandado de prisão

Chegando ao local do crime, clique na lupa e converse com todas as pessoas para conseguir mais pistas

Se o caso for solucionado, o bandido vai em cana e você recebe todas as glórias

EWMAN HAAS
INDYCAR
FEATURING
IGEL MANSELL
Acclaim

RIDA - 1 ou 2 jogadores

ÁFICO ●●●
M ●●●
ESAFIO ●●
ERSÃO ●●●
GABILIDADE ●●●
IGINALIDADE ●●●

games de corrida, normalte ↑ reduz e ↓ aumen- a marcha. Neste jogo, estes mandos foram invertidos e nhuma configuração permi- mudar isso. Reset pra claim!

COMANDOS

SÃO SEIS CONFIGURAÇÕES. TENTE ESSA!

Acelera

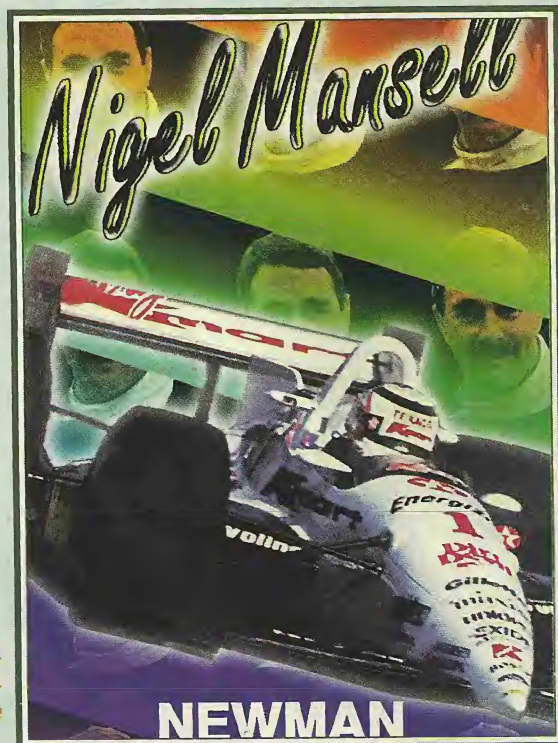
Freia

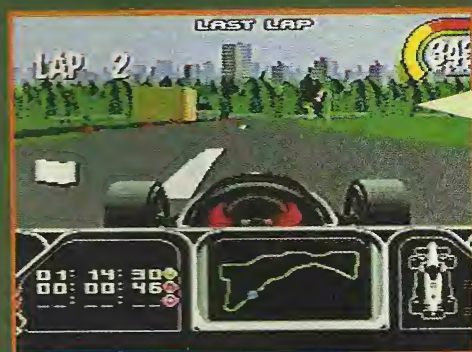
COM CÂMBIO MANUAL

Aumenta a marcha

Reduz a marcha

Quando Nigel Mansell foi para a Fórmula Indy no final de 92, depois de ter conquistado o campeonato de F1, surpreendeu todo mundo: o Leão se tornou o primeiro piloto a ganhar o campeonato em sua temporada de estréia na Indy, a de 93. É dessa temporada que saiu este game e Newman Haas foi a equipe de Mansel e de Mario Andretti. O game ficou legal e só não trouxe as inclinações das pistas ovais. Experimente.

Evite vexames! Antes de disputar uma corrida, dê um pulinho no Practice para se acostumar ao carro e à pista

Arcade ou Simulador

São 15 pistas e dois modos de corrida. Comece pelo Arcade: é o mais fácil. O Simulation é o mais próximo da verdadeira Indy: corridas mais longas, com as famosas bandeiras amarelas e você pode sair do Pit stop na hora em que quer.
Além de jogar sozinho, você pode disputar contra um amigo; ou correr contra o próprio Mario Andretti (controlado pelo computador). Nesses dois últimos modos a tela fica dividada ao meio.

Você dá duas voltas nos treinos (Qualify) e a bandeira branca indica a última volta

Quem ultrapassa durante a bandeira amarela ou excede a velocidade limite nos boxes leva a bandeira preta. Ela significa que você deve dar um "Stop and Go" ou será desclassificado

No modo de dois jogadores, a velocidade diminui sensivelmente. Mancada!

Ajuste seu carro

Se colocar em Simulation, você tem 3 ajustes diferentes para o freio: soft, medium e hard. Soft é mais apropriado para circuitos ovais, onde eles não são muito exigidos e Hard se adapta melhor nas pistas mistas. Stagger regula o balanço do carro ajustando a pressão dos quatro pneus. Regule conforme as exigências de cada traçado. As asas (Wings) são partes fundamentais e você pode ajustar a inclinação de 3° até 18°. Uma grande inclinação melhora a dirigibilidade mas prejudica a velocidade final. Ache um meio termo.
O Camber permite mexer na curvatura da suspensão das quatro rodas. Nos ovais, aumente a inclinação das rodas que ficam do mesmo lado das curvas. Os pneus podem ser soft, medium ou hard. Os moles (soft) seguram bem mas duram pouco. A opção Tech permite que você veja as forças físicas e aerodinâmicas que estão agindo no seu carro como resultado das suas regulagens.

Observe o traçado do circuito e faça algumas experiências até se decidir pela melhor regulagem do carro

PIT FIGHTER
THE ULTIMATE CHALLENGE

PIT FIGHTER THE ULTIMATE CHALLENGE
Atari
Luta - 1 ou 2 jogadores
Lançamento Tec Toy

O game é divertido, principalmente para quem gosta do Arcade e queria ter no Master. Mas a jogabilidade só mereceu 2, hein?

COMANDOS

1	Soco
2	Chute/ Abre a tela de opções (no começo do jogo)
1 + ↓	Pega objeto no chão (depois aperte 1 para arremessá-lo.)
1 + ↑	Pulo
2 + ↑	Voadora
1 + 2	Golpe especial (gasta energia e você só pode usar 3 por luta)

★ Com o adversário no chão, aperte 1 para chutar e 2 para dar cotovelada

Quase três anos após ter sido lançado, Pit Fighter continua a ser debulhado nos fliperamas e não há quem não tenho visto a máquina. Por isso mesmo, migrou depressa para o Mega e pinta, enfim, no Master System. A versão ficou com gráficos legais, embora os lutadores quase desapareçam em TVs pequenas. Agora, na jogabilidade, o game ficou devendo mesmo. Mas Pit Fighter é uma boa opção no restrito mercado de games de luta para o Master.

Estoure os barris e caixas dos cenários. De repente você descola uma pílula Power e fica mais forte por um tempo

OPÇÕES

Na tela de opções, você escolhe um dos 3 níveis de dificuldade e pode treinar no Modo Practice. Neste cart você e seu amigo disputam uma melhor de 5 lutas (ao contrário da versão para Mega, em que 2 jogadores podiam avançar jogando simultaneamente).

Debulhando sozinho, você escolhe um dos 3 personagens e enfrenta os mesmos 8 lutadores da versão original, inclusive o chefão mascarado, The Warrior. Em Pit Fighter as tretas rolam pela grana. E quanto mais rápida e agressiva é a sua performance, mais dinheiro você recebe.

OS LUTADORES

TY

PESO - 84kg
ALTURA - 1,80m
ESTILO - Kickboxing
GOLPE ESPECIAL - Flying Kick

A cada duas lutas você enfrenta o seu próprio lutador. O objetivo é derrubá-lo três vezes. Detone!

BUZZ

PESO - 102kg
ALTURA - 1,87m
ESTILO - Luta livre
GOLPE ESPECIAL - Body Slam

Uma boa estratégia é jogar as caixas, estrelas e facas dos cenários. Assim você nem se machuca e a luta termina rapidinho

KATO

PESO - 80kg
ALTUARA - 1,75m
ESTILO - Karatê
GOLPE ESPECIAL - Combo Punch

Depois que você termina o game, pintam telas com os criadores do cart. Engraçadinhos não?

SAMURAI SHODOWN

Vejam só. Um game que teve origem no Neo Geo, passou pelo SNES e Mega e agora chega ao Game Boy. Mesmo para os limites do portátil, Samurai Shodown ficou bem legal, com movimentação precisa e resposta de comandos muito boa. Dá até pra jogar com o chefão Amakusa! São doze personagens regulares que usam espadas e esbanjam artes marciais. Duas lutadoras, Charlotte e Nakoruru, dão um toque feminino no meio de tanta violência. Pronto para umas boas pancadas?

SAMURAI SHODOWN
Takara
Ação - 1 ou 2 jogadores
Luta

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O jogo aproveita muito bem a capacidade do Game Boy

COMANDOS

A	Chutar
B	Soco/Espadada
A + B	Espadada forte

TRÊS PERSONAGENS SECRETOS

Com eles são 15 lutadores para escolher. Para fazer Amakusa, Hikyaku e Kuroko aparecerem é fácil. Logo que aparecer a segunda tela da seqüência de apresentação (a que tem um rosto), aperte Select três vezes e segure na terceira até ouvir um barulhinho. Entre na tela de seleção de personagens e lá estarão eles!

Aperte Select 3 vezes e segure na terceira

SAQUE ALGUNS GOLPES DOS 12 LUTADORES

RANZO

Três Ranzos - → ← ↙ ↓ ↘ → +B
Pilão - perto do inimigo, → ↓ ↘ +A
Sumir para depois atacar - ↓ ↙ ← + A e B

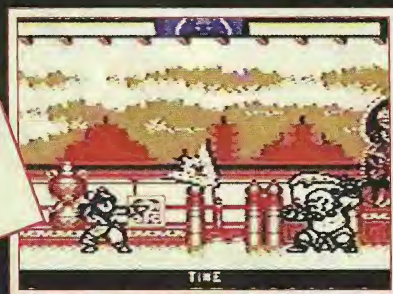
Magia - ← 2seg, → + B

TAM TAM

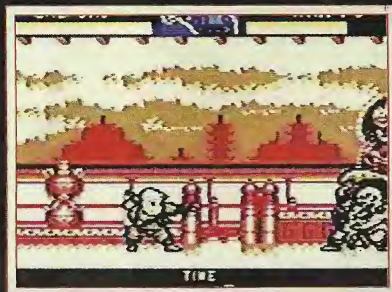
Girada de espada - ← 2 seg. → +Soco
Girada com pés - ↓ ↙ ← + A
Cuspir magia - → ↘ ↓ ↙ ← + B

Jogar caveiras - ↓ ↘ → + B

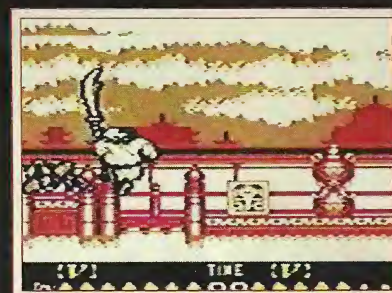
NAKORURU

Mandar águia no inimigo - → ↘ ↓ ↙ ← + B
Voada rasteira ou no alto - ↓ ↘ → + B

Vôo da águia - ↓ ↙ ← + A e depois B perto do inimigo

GALFORD

Magia - ↓ ↘ → + B
Três Galfords - → ← ↙ ↓ ↘ → +B
Pilão - perto do inimigo, → ↓ ↘ +A
Sumir para depois atacar - ↓ ↙ ← + A e B

Ataque do cachorro - ↓ ↙ ← + A

WAN FU

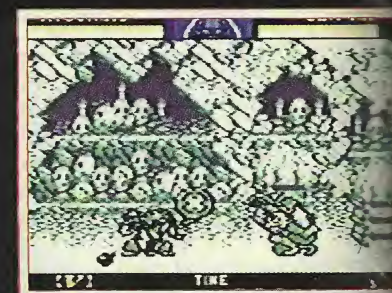
Jogar espada e queimar- ↓ ↙ ← + B

Dragon Punch - → ↓ ↘ + B

JUBEI

Seqüência de espadadas - B rapidamente
Dragon Punch - → ↓ ↘ + B

Magia no chão - ↓ ↘ → + B

KIOSHIRO

Jogar leque - ↓ ↙ ← +B
Tufão - → ↘ ↓ ↙ ← +A

Bafo mágico - ← ↙ ↓ ↘ → + B

HAOHMARU

Tufão ↓ ↘ → + B

Girada com espada - → ↓ ↘ + B

GEN-AN

Magia - ↓ ↘ → + B

Bolinha - → ↓ ↘ + B

UKIO

Magia - ↓↙← + B

Pulo sobre inimigo - ↑ ↓ ↘ → + B

CHARLOTTE

Espadada com escudo - ← ↙ ↓ ↘ → + B

Corrida com espadada - B bem rápido

EARTHQUAKE

Bolinha - B bem rápido

Sentada no inimigo - ↑ ↓ A bem rápido

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO
Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto
Fotos: Ivan Carneiro
Ilustração de Capa: Sérgio Carreras

STAFF EDITORIAL
Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE
Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fábio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Planejamento: Ana Camargo

COMUNICAÇÃO
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos
Supervisor Externo: Miguel Abdulack Filho

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **74**, janeiro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

PROLONGUE SUAS FÉRIAS!! A PRÓXIMA AÇÃO GAMES VAI ESTAR INFERNAL

MEGA
WOLVERINE
O supermutante na luta em busca da sua identidade

SNES
STREET RACER
Pra quem tá mais a fim de um racha do que de debulhar Fórmula Indy. Um game da hora, com batidas, magias e outras mumunhas.

3DO
DEMOLITION MAN
Sylvester Stallone em um misto de game e filme

E COMO SEMPRE
As melhores dicas, respostas para as dúvidas mais cabeludas e novidades que não acabam mais

COLEÇÃO SSF2
VEGA e ZANGIEF
PARA VOCÊ COLAR POR AÍ

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Atualidades

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
INTERVIEW: Entrevistas
BIZZ: Rock e Pop
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da Juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda.- Av. Marechal Câmara,160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1522 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel. (0482) 32-0519

Trax
TM

TÁTICAS MORTAIS:

- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Automático*** *independente para cada botão - enquanto o adversário tenta um golpe, você dispara 8 vezes por segundo.*
- ***Slow Motion*** *- reduza a velocidade de ação e acabe com os inimigos bem devagarzinho.*

ESCOLHA A SUA ARMA:

- *Dynavision e Handyvision - use TPC-1.*
- *Mega Drive* e Amiga Commodore* use TPC-2.*
- *Phantom System*, Hi-Top Game*, Turbo Game* - use TPC-3.*
- *Master System* e Atari* - use TPC-4.*
- *Megavision, Mega Drive* e Genesis use TPC Superfighter.*

TÁTICAS MORTAIS:

- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Total*** *para todos os botões - 8 golpes por segundo porque a melhor defesa é o ataque contínuo.*
- ***Slow Motion*** *- os golpes do seu adversário vão ficar tão lentos que vai ser bico vencê-lo.*

ESCOLHA A SUA ARMA:

- *SuperNES* e Superfamicom* - use TPC-5.*
- *Action Set* e Nintendo* Americano (NES) - use TPC-6.*

TÁTICAS MORTAIS:

- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Programável*** *para cada botão.*
- ***Auto-Fire*** *programável para cada botão - disparo contínuo.*
- ***Slow Motion*** *e* ***Super Slow Motion.***
- ***Visão de Raio-X*** *você vê tudo o que acontece por dentro.*

ESCOLHA A SUA ARMA:

- *SuperNES* e Superfamicom* - use Aqua Pad SNES.*
- *Megavision, Mega Drive* e Genesis* - use Aqua Pad Mega.*

A DYNACOM vai armar seu game com um verdadeiro arsenal para você sair detonando inimigos e recordes. E é para detonar mesmo: com a mais completa e atualizada linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPC e AQUA PAD têm recursos animais para qualquer tipo de *Kombat*. Faça seus inimigos pedirem água!

DYNACOM

A Dynacom é fera.